TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año I Número 4 - 350 PTAS



MEGAPREVIEW
Primeras imágenes de Golden Axe 3

8 414090 203500 00004

MEGA CD
¡FALTAN 3 MESES!

Acaba con...
GLOBAL GLADIATORS
TORTUGAS NINJA V
GOLDEN AXE II
BATTLETOADS
THE FLINTSTONES
SPIDERMAN

DINOSAURS FOR HIRE
X-RANGER
B.O.B.
SPLATTER HOUSE III
y todos los juegos del verano

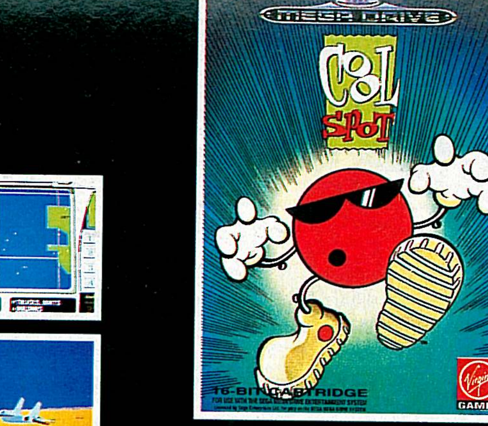
Jungle Strike
¡EL ÚLTIMO BOMBAZO PARA MEGA DRIVE!



SEGA
MEGA DRIVE
ANOTHER WORLD
Un mundo aparte en videojuegos. Una aventura sin precedentes al límite de la fantasía, donde el científico Lester Chaykin lucha por sobrevivir en un planeta inhóspito y sembrado de peligros.
Su programación ha costado 2 años y algunas secuencias han sido rodadas sobre imagen real con actores de cine. El sonido, que incluye voces de actores, es igualmente alucinante. La música cambia en función de cada situación.
SEGA
MEGA DRIVE
STRIDER II
U.S. GOLD
El alucine de la primera parte elevado a la máxima potencia. Increíble animación, gráficos de primera... y voces digitalizadas (a nivel conversación). ¡Mide tus palabras! Tú eres un agente secreto que trabaja en una misión del futuro. ¡Atención!: "Tus movimientos están siendo vigilados."
SEGA
MEGA DRIVE
MUTANT LEAGUE
Un auténtico simulador de fútbol americano. La fauna más inverosímil forma 16 grotescos equipos: aliens, trolls, esqueletos, robots, super humanos...
Armados con bombas y misiles pueden hacer estragos en 19 campos sembrados de trampas.
Monstruosos gráficos, animaciones superdetalladas. ¡Salta al campo si te atreves! Elige 1 ó 2 jugadores. Y si quieres, repite la jugada.
Unitros



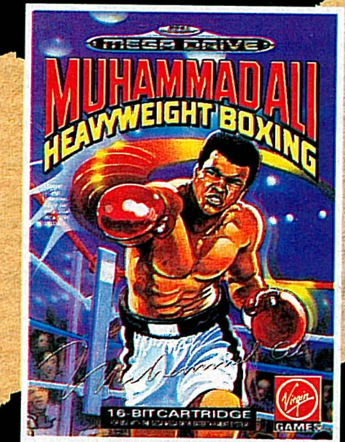
Conviértete en piloto de combate con este ultramoderno simulador de vuelo. Equipado con el máximo poder devastador que puedas imaginar. Cañones, misiles aire-aire y aire-tierra. Visión nocturna de gran alcance. Sistema AWACS de radar para reacción rápida. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!!

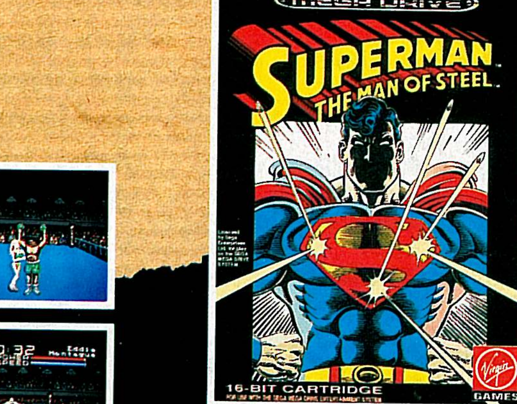






La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad. La realidad te persigue por alucinantes pantallas. Recorre una pasada de ambientes en busca de preciosas fichas. Ponte las gafas de sol. Sus gráficos te van a deslumbrar. ¿Te gustan los cangrejos? ¡Cómete todos los que pilles! SPOT. ¡Todo un fichaje!



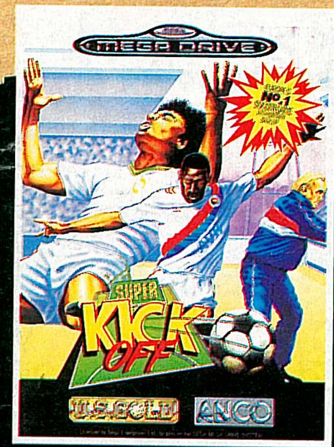


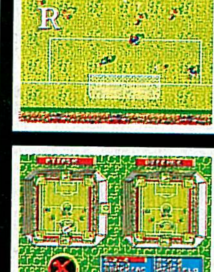
El boxeador más grande de todos los tiempos y todos los pesos ha llegado a tu consola. ¡Ponte los guantes! En el ring deja que hablen los puños. Castígales donde más les duela. Son mantequilla para ti. Tú eres Cassius Clay. ¡¡El mejor!!





¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden. ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende, lo peor no ha empezado, habrás de emplear tus malas artes para combatir el mal sobre cualquier plataforma y ante cualquier mutante.





El juego de fúlbol más premiado en la Mega Drive. Excelentes gráficos. Versión rápida y normal. 2 jugadores. Se puede elegir campo, condiciones atmosféricas, jugadores...



SUMARIO

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
Pilar Glez. Manjavacas
Francisco Javier Bautista Martín
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
Antonio Dos Santos, José A. González, Ricardo Díaz
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

EN BUSCA DE ACCIÓN

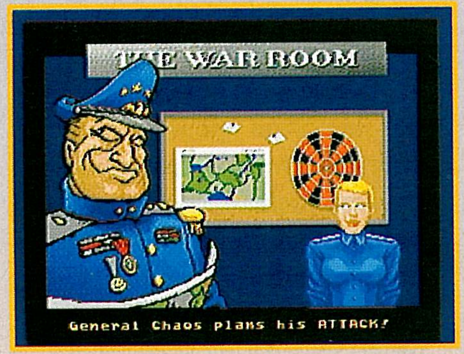
La portada de este número es un ejemplo vivo de lo que en esta revista entendemos por acción. También es una forma de reconocer el estupendo trabajo que ha llevado a cabo Electronic Arts con «Jungle Strike», un potentísimo arcade de 16 megas capaz de sorprender al más puesto en «Desert Strike». ¿Que os parece bélico? Es posible. En ningún momento hemos dicho que nuestra portada corresponda a una serie de dibujos animados. De hecho «Jungle Strike» es un terrible golpe, vía Mega Drive, a lo que los norteamericanos llamarían enemigos de la libertad. En todo caso, nuestro reconocimiento es por un trabajo, por un cartucho, y no por un fondo, por muy loable que éste sea. En ese sentido la producción de EA es absolutamente soberbia y se sale de muchos de los parámetros establecidos para esta consola de 16 bits.

Pero nuestra búsqueda de acción no acaba ahí. En torno al Mega CD se puede encontrar mucha marcha y mucho ritmo. Y nosotros estamos en el centro de la movida y dispuestos a dar toda la caña del mundo. Sabemos lo último que ha salido, nos adelantamos a la lista de lanzamientos, no ya de septiembre, sino de octubre, y, bueno, prometemos no parar ni un segundo hasta averiguar todo lo que rodeará a esta explosión. Ya sabéis, si sois fieles... más.

SEGA EN VIVO

LO ÚLTIMO DE ELECTRONIC ARTS

Primero fue «NHLPA Hockey 93», luego «Desert Strike», más tarde «John Madden 93» y ahora... un crack llamado **«Jungle Strike»,** del que, por cierto, llevamos un extenso reportaje en este número. Pero, ¿es que estos chicos de Electronic Arts no paran?, ¿es que acaso no han tocado techo con estos súper cartuchos para 16 bits? Pues parece que no a juzgar por las dos



Gracias al adaptador que Sega está a punto de lanzar, podréis disfrutar del «General Chaos» cuatro amigos a la vez.

súper interesantes cosillas que esperan a los fanáticos de la compañía inglesa.

Uno de ellos es **«General Chaos»,** un cartucho muy especial diseñado para Mega Drive en el que pueden participar **cuatro jugadores** a la vez gracias al adaptador que Sega está a punto de lanzar en nuestro país. «General Chaos» es un juego que combina el arcade y la estrategia con la excusa de conquistar países. La acción se disputa a pie de pantalla, con un bando dominado por el sector rojo y otro por el azul. Cada uno de los hombres atiende a un determinado tipo de orden para adaptarse a las circunstancias del combate. Lo mejor del juego es, sin duda, su tratamiento gráfico, al estilo del dibujo animado, y no veáis como invita a jugar.

Y el otro exitazo que nos espera será ni más ni menos que la versión Master System de **«Desert Strike».** ¿Alucinados? Pues más alucinados os



Ante vosotros, la versión Master System de «Desert Strike», con unos gráficos divertidísimos al estilo de los dibujos animados.

quedaréis cuando veáis con que fidelidad y atractivo se presenta este juegazo a 8 bits. Vamos, que excepto por algún detalle, parece que se juega a la guerra sobre una Mega Drive.

Ambos cartuchos saldrán a la calle después del verano. Pero, por si acaso, ya os podéis ir preparando...

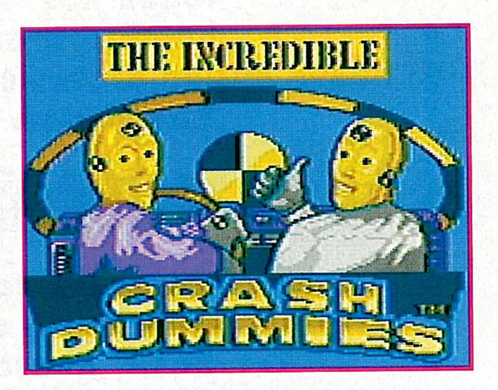


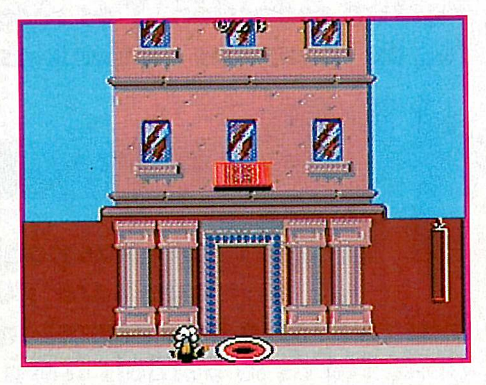


LOS CRASH DUMMIES PONEN A PRUEBA LA «SEGURIDAD» DE SEGA

Las versiones de Master System y Game Gear de los conocidísimos y archipopulares **«Crash Dummies»** están ya en la calle. Los maniquíes más famosos de los últimos tiempos por su arriesgado trabajo y aparición en anuncios y demás páginas de prensa (al margen de su vocación de juguetes) han sido desarrollados por Acclaim y serán distribuidos en España por Arcadia Software. Los precios de estos kamikazes serán: la versión Game Gear, 6.490 pts y la Master System, 6.990 pts.

No sabemos aún con certeza si los Crash Dummies se darán una vuelta por la Mega Drive, pero, por si acaso, permaneced atentos a estas páginas. En cualquier caso, nuestros amigos los Crash han salido muy favorecidos en estas versiones.





STREETS OF RAGE

LLEVA UNA LEYENDA A TU MASTER SYSTEM II



Jamás un juego de lucha fue tan aclamado. ¡¡Es dinamita!! Y ahora llega a tu MASTER SYSTEM II para dejarte sin aliento.
Ponte en situación: Una ciudad asolada por el crimen organizado. Policía corrompida. Pandillas sin escrúpulos haciendo de las suyas.
Alguien tiene que impedirlo:
Adam, experto en boxeo de combate.
Axel, maestro de artes marciales.
Blaze, cinturón negro de judo 7.º DAN.
¿Cuál es tu campeón?
Con él, recorrerás 8 fases distintas a cual más peliaguda.
Todo puede ser un arma letal en tus manos: cañerías, bates, cuchillos, pistolas, incluso pimienta, si te obligan a jugar sucio.
¡Eres invencible!
Elige entre 1 ó 2 jugadores y pon tu ciudad patas arriba. ¡Hay mucho que limpiar!

SEGA
Master System
STREETS OF RAGE



LA LEY DEL MAS FUERTE

SEGA EN VIVO

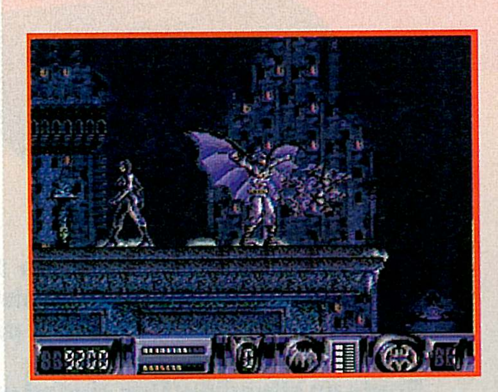
¡BIENVENIDO HOBBYTEX!

Hobby Press acaba de poner en marcha **un revolucionario servicio sin el que los fanáticos de los juegos y las consolas no podréis pasar.** Se trata de **Hobbytex,** un proyecto muy imaginativo al que se accede a través de la red de Ibertex, es decir vía telefónica, bien por medio de un PC conectado a un modem, bien a través de un terminal minitel.

En Hobbytex podréis encontrar cualquier tipo información sobre los juegos y consolas Sega, además de **anuncios, mensajes, trucos, un consultorio para exponer todos vuestros problemas, diálogos en directo tanto entre vosotros como con responsables de las revistas de Hobby Press, y, más adelante, concursos con los que ganar buenos premios.** Hobbytex está funcionando ya a pleno rendimiento con un montón de amigos que están aprovechándose de las múltiples ventajas que ofrece este servcio.

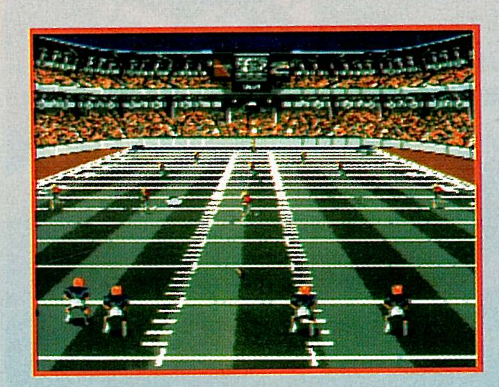
¡Enhorabuena Hobbytex!

ÚLTIMA HORA DEL MEGA CD



Aunque aún faltan tres meses para su lanzamiento en España y aunque en TodoSega ya nos hemos hecho con una sección en la que adelantamos todo lo que se produce en torno al CD, no podemos perder la oportunidad de ofreceros unos platitos rápidos sobre compactos de los que llegan en el último momento. Echad un ojo y alucinad.

Lo primerito de todo, una pantalla inédita de **«Road Runner»,** Correcaminos para los amigos, de Mega CD, con unos gráficos muy a lo Taz-Mania y con todo el carisma de los héroes más majos del circuito de "dibus" para un arcade que promete marcha en el 94. Más cosas: **«Prince of Persia»,** el programa de la animación por excelencia que será de los primeros en llegar (septiembre) y de los primeros en impresionar. Seguimos: **«Ecco the Dolphin»,** las aventuras de un delfín súper sónico en el país de los dinosaurios. Si os gustó el Ecco de Mega, ya os podéis imaginar lo que deparará éste. More CD´S: **«Joe Montana»,** una



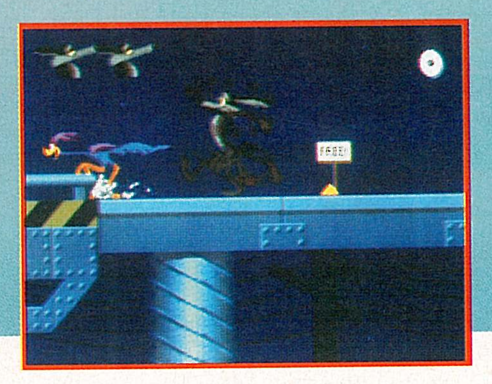
Alucina con la sorprendente perspectiva de «Joe Montana».

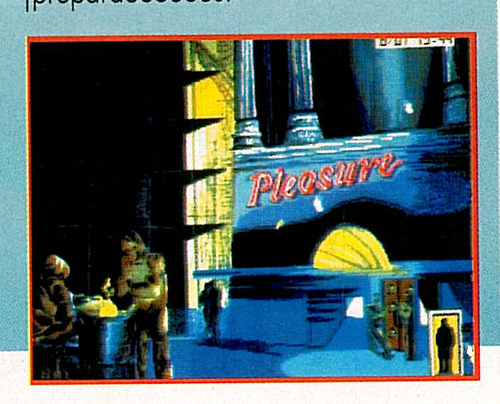
virguería a lo fútbol americano que posee una perspectiva sorprendente, unos gráficos asombrosos y una calidad elevada, ¡cómo es posible!, a la máxima potencia. ¡Bien, bien, bien! **«Rise of The Dragon»,** una de esas magníficas aventuras gráficas creadas



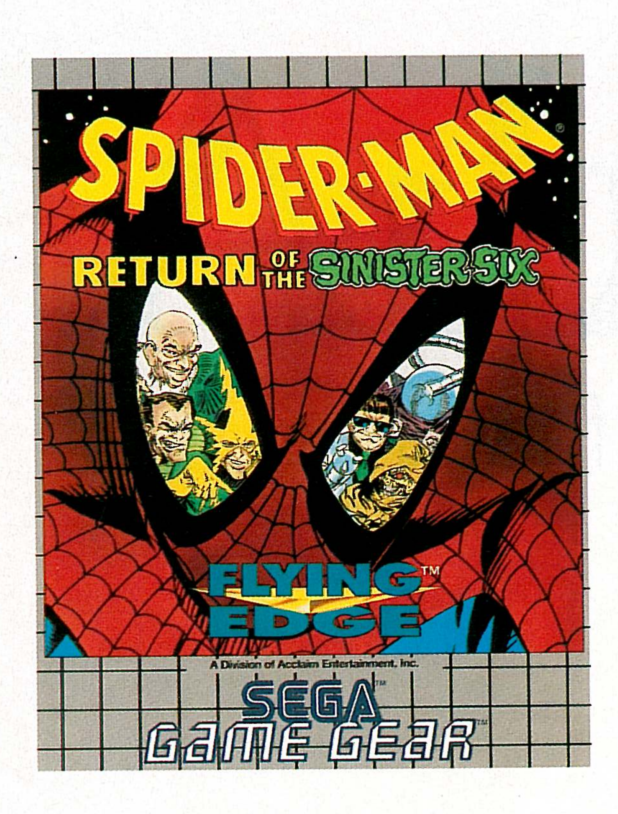
por Dynamix -Heart of China para PC, trata al Mega CD como una máquina privilegiada. Y terminamos con dos héroes de lujo: Por un lado, **«Spiderman»,** que regresa a Sega con un disco de los de aupa y, por otro, **«Batman Returns»,** una obra maestra que lleva al murciélago a las calles de Gotham, con más fuerza que nunca, con más grandeza que nunca y con un espíritu encomiable a la hora de hacer las cosas bien. El regreso del Batman parece previsto para el mes de Septiembre, así que ¡preparaoooooos!



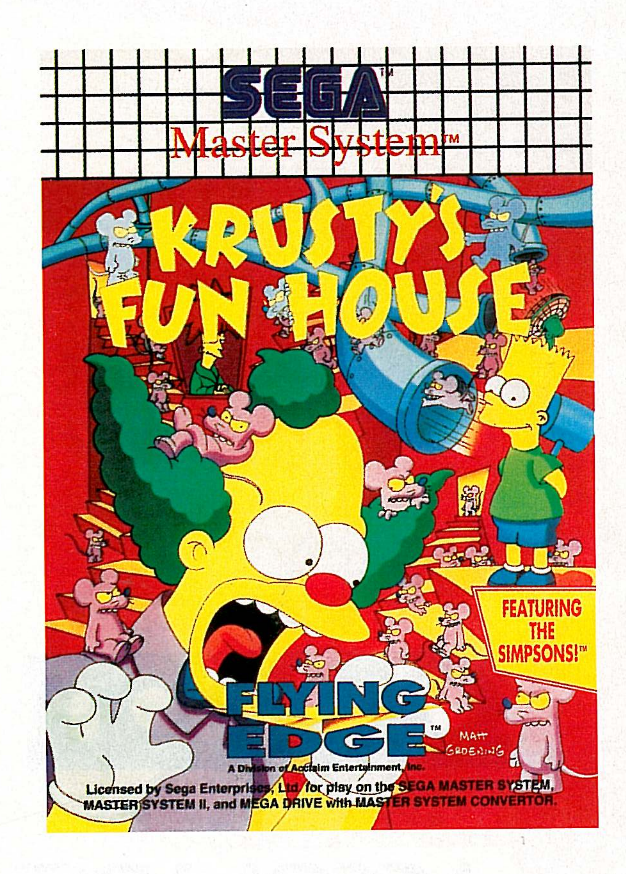




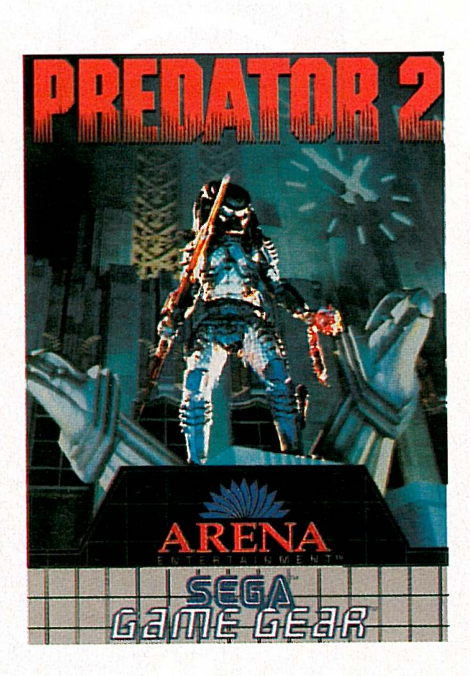
JUEGOS DE



La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrá que enfrentarse a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.

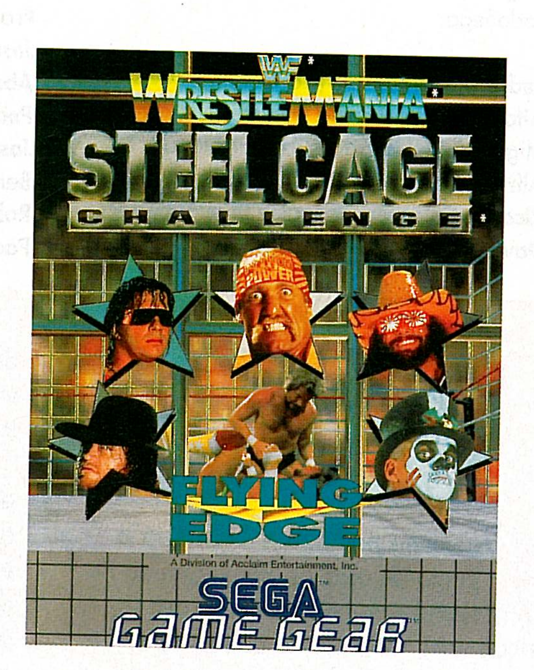


El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?



OTRA GALAXIA

Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.



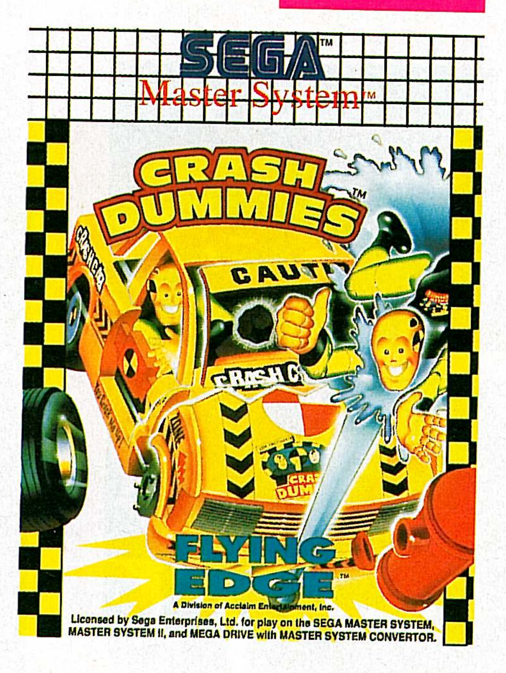
Disponible también en Master System

Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?

Disponible también en Game Gear

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en Game Gear





Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

GANADORES CONCURSO TODOSEGA Nº2

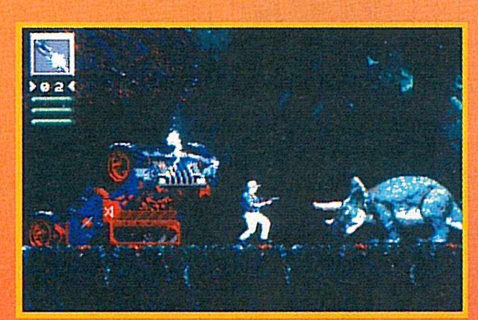
Estos son los ganadores de los 30 lotes de 5 juegos que sorteábamos en el número 2 de TodoSega:

Pedro Díaz Vivancos (Cartagena)
Aitor Gayarre Garasa (Huesca
Miguel Angel Batista Ruiz (Barcelona)
Alfredo García Alvarez (Madrid)
Ricardo Calderón González (Santander)
David Marcos Sierra (Castelldefels)
Manuel Montañés García (Zaragoza)
Jordi Llaurado Cocilla (Reus)
David Domenjo Delgado (Barcelona)
Rubén Lópes Molina (Hospitalet)
Francisco Miguel Sanchez (Aznaga)
Jesús Manuel Macías Ruíz (Huelva)
Abel Lupiañez Rueda (Sevilla)
Pedro David B. Santos (Las Palmas)
José Luís Olmo Moreno (Redolan)
Benjamín Costas Refojos (Cangas)
Roberto Toscano Palacios (Campillos)
Paquita Mínguez Fernández (Madrid)
Justo Saura Segui (Mahon)
Roger A. Moraga Martínez (Pozuelo)
Sergio Marquez Blasco (Reus)
Carlos Díez Beltrán (Madrid)
José R. Castellanos Martínez (Madrid)
Daniel García Marquez (Algeciras)
Harriet Perez Arroita (Arantzazu)
Mario Moya de la Rubia (Málaga)
Andrés Alvarez Sánchez (Getafe)
Sergio Mosegui Núñez (Sevilla)
Miguel Angel Pérez Guillén (Canovellas)
Miguel Santos Familiar Cabero (Pozuelo)

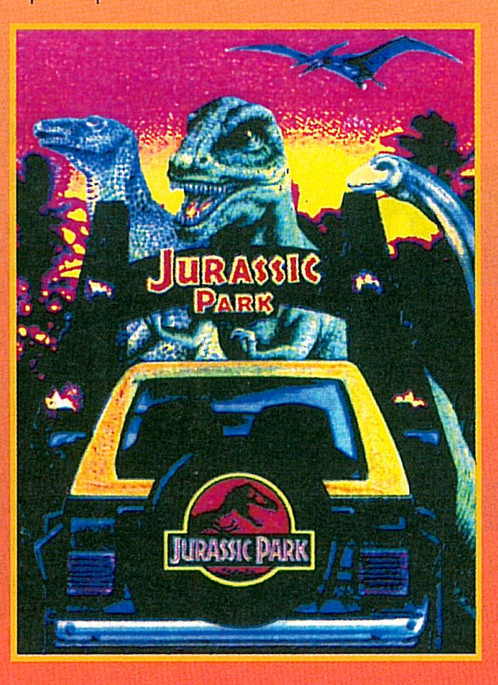
BIENVENIDOS AL «PARQUE JURÁSICO»

La última bomba de Sega está a punto de estallar. Por si aún no os suena este nombre (mira que lo dudamos), id tomando buena nota: **«Parque Jurásico».** Para unos, la sensación de la temporada, para otros, la película del momento, Parque Jurásico es un "best seller" de Michael Crichton, que ha despertado el interés por el misterioso origen de los dinosaurios, y que el genial cineasta Spielberg ha llevado a la pantalla grande. Pero «Parque Jurásico» no es sólo un libro -buenísimo- o una película que está a punto de estrenarse con éxito asegurado, es también un soberbio videojuego de 16 megas que Sega planea sacar a la calle en su versión Mega Drive durante el último trimestre del año.

«Jurassic Park» retoma el argumento del libro de Crichton a través de un arcade que combina acción y estrategia y que tiene lugar en el centro del parque jurásico, una especie de parque de atracciones con dinosaurios como protagonistas. El héroe del cartucho es un palenteólogo llamado Grant al que le encomiendan una misión de lo más complicada: controlar la rebelión de los bichos, causada por una temible tormenta con apagón de luz incluido. Grant tendrá que moverse alrededor de 6 fases en las que la presencia de dinos digitalizados, duras pruebas y escenarios terroríficos (por lo bien realizados), estarán a la orden del día. Y no os contamos más. Sólo hay que esperar a tenerlo entre nosotros.









¿MEGA MAN? SÍ, MEGA MAN

Pese a las negativas de Capcom y a los anuncios oficiales de que la empresa americana no pensaba hacer juegos para Mega Drive, parece que se confirma la idea de que **«Mega Man»**, su mayor estandarte, aparecerá, por fin, sobre los 16 bits de Sega. El hombre metálico, que en Nintendo culmina ya su sexta parte, tiene preparada una entrada de lujo para el nuevo mundo de chips que se le avecina. ¿Cuándo? Esa es la pregunta del millón. Parece que después del verano se prevé un lanzamiento a escala internacional, sin embargo todavía no podemos adelantaros para cuándo estará en España.

EL REGRESO DE SHINOBI REVOLUCIONA SEGA









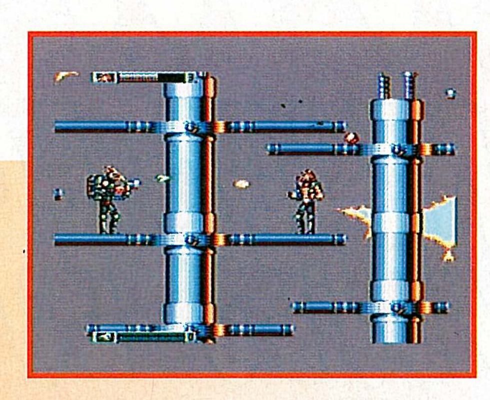
Con los tiempos revolucionarios que corren, los nuevos criterios de calidad exigidos por los jugones y las increíbles cotas técnicas que parecen superarse día a día, no nos extraña que la primera versión de **«Super Shinobi III»** que pasó por las manos de Sega y, todo hay que decirlo, por las nuestras, fuera rechazada. Algunos fallos en la programación y el no hacer, simplemente, honor a la «marca shinobi» fueron algunos motivos. Pero lo que verdaderamente echó para atrás a los responsables de Sega fue que sabían que con un poco más de interés podía llevarse a cabo algo como lo que tenemos entre los pads. ¿Que qué es? Pues ni más ni menos que la versión definitiva de **«Shinobi III»**, un señor arcade de 8 megas capaz de desarrollar gráficos enormes, scrolles de todo tipo, escenarios asombrosos, movimientos a la altura del personaje con el paso del tiempo añadido, estructura multifase (unas lineales, otras verticales, otras sorprendentes), sonidos bastante jugosos y otros piropos absolutamente merecidos.

Si queréis saber lo que es bueno, esperad al regreso del héroe ninja. No podía haber vuelto en mejor forma. Muy pronto, quizá el mes que viene, en todas las Mega Drives.

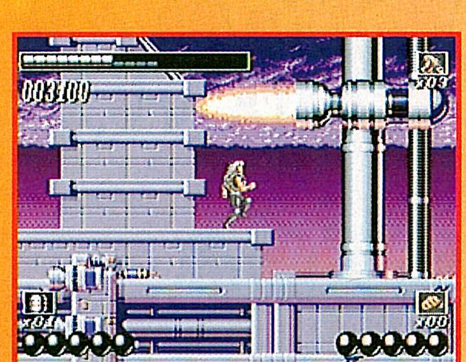
WOLFCHILD, DE PSYGNOSIS, ¡A LA CONQUISTA DE SEGA!

Uno de los mejores arcades creados y desarrollados por Psygnosis, **«Wolfchild»**, prepara una auténtica invasión sobre las consolas Sega. «Wolfchild», un juegazo meteórico cuyo argumento narra la triste historia de una familia aparecerá en breve en la Master System, la Game Gear y, atención chicos, el Mega CD de Mega Drive.

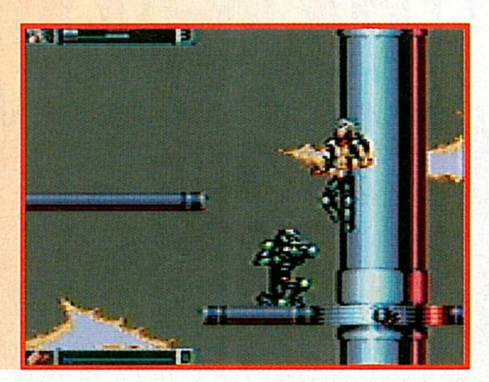
«Wolfchild» ha sido llevado a las consolas por dos compañías diferentes. Virgin se ha encargado de las versiones de 8 bits y la inevitable Core, que últimamente está en todas partes, se ha hecho con la versión de CD, así que ya os podéis ir haciendo una idea de cómo será. Pronto, más.



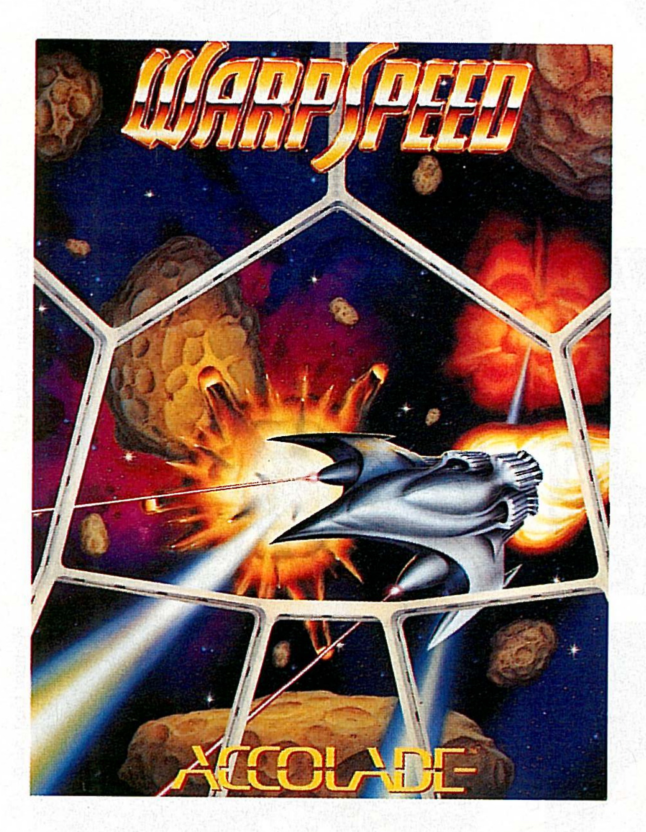
«Wolfchild», la historia de un niño lobo, invade las consolas de Sega. Para mayor satisfacción, también lo tendréis en el Mega CD.







JUEGOS CON PERSONALIDAD



Durante cientos de años la paz ha reinado en el planeta azul. Pero, de repente, se han visto agujeros negros dirigiéndose a extrañas galaxias lejanas. Y la Tierra se encuentra en peligro de ser invadida por una horda de alienígenas. Un grupo de científicos trabajan sin descanso para crear la primera de una flota de naves capaces de repeler a los escuadrones enemigos.

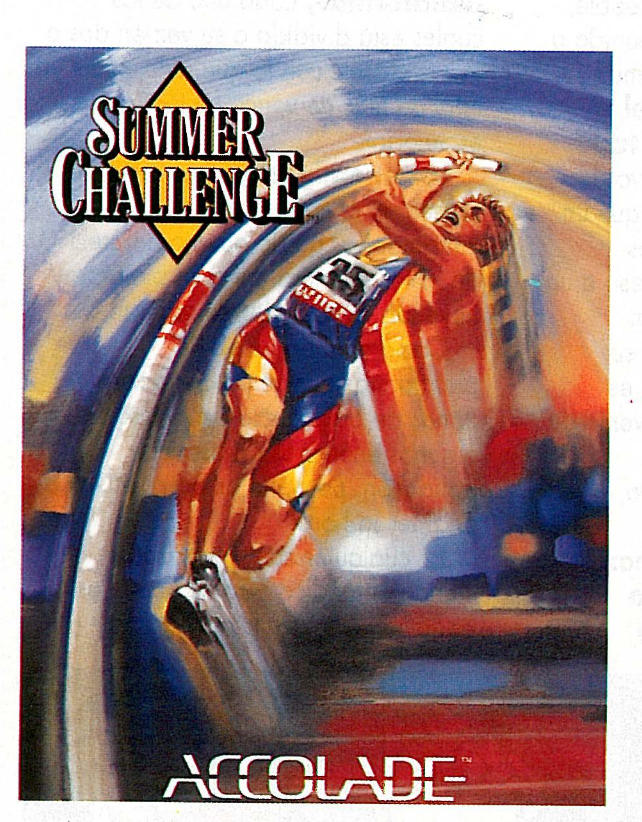
Naves espaciales en 3D, fantásticos efectos sonoros, y una mezcla de estrategia y acción te harán disfrutar al máximo de cada uno de los siete diferentes escenarios, con posibilidad de luchar contra dieciséis diferentes naves enemigas, cada una de ellas con características propias.

Disponible en MEGA DRIVE



Incluye dos recorridos diseñados por Nicklaus, jugadores de golf totalmente digitalizados, incluído el mismísimo Jack Nicklaus. Una amplia variedad de golpes de golf; estadísticas individuales; de 1 a 4 jugadores; modo torneo, stroke, y práctica; sonidos digitalizados son algunos de los ingredientes que encontrarás en el más completo juego de golf para tu Mega Drive.

Disponible en MEGA DRIVE



Es la simulación de deporte más realista de su tipo. Una mezcla de estrategia y acción que pondrá a prueba tu rendimiento al máximo. Dos modos de juego: Práctica y Competición; posibilidad de volver a ver tus "momentos de gloria", con el modo de repetición; ocho grandes pruebas en un solo juego: Tiro al Arco, Ciclismo, Equitación, 400 metros lisos, Salto de Altura, Jabalina, Kayak, y Salto con Pértiga.

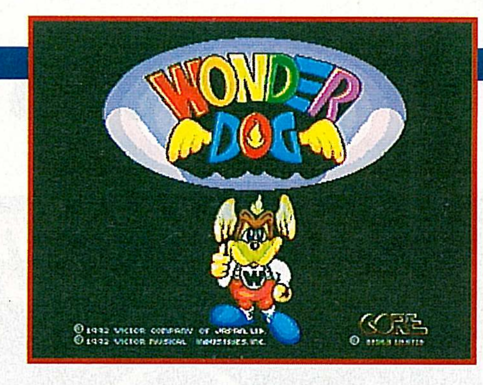
Disponible en MEGA DRIVE

Distribuido por:

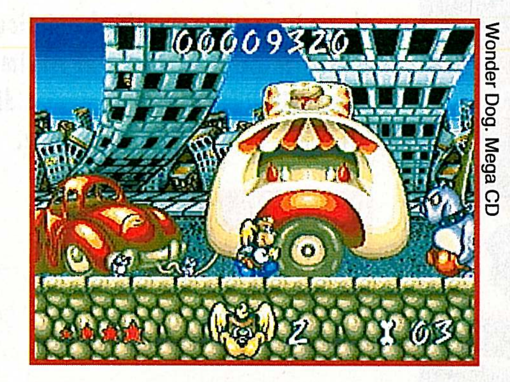


Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

CORE DESIGN PREPARA LA MEGA CD - INVASIÓN

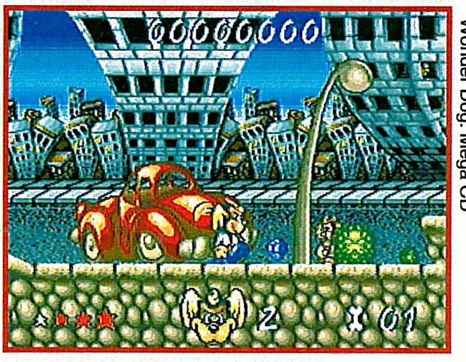


Preparaos, amigos consoleros, que en cuanto tengáis a vuestra disposición ese maravilloso artilugio que es el Mega CD vais a tener mucho y bueno donde elegir. Y para ello, nada mejor que la oferta que Core nos propondrá en breve...


Wonder Dog. Mega CD


Wonder Dog. Mega CD


Wonder Dog. Mega CD


Wonder Dog. Mega CD

Sin duda, Core Design va a contribuir lo suyo a que el tema del **Mega CD** se ponga más caliente de lo que ya está lanzando una serie de juegos para este nuevo formato, a cual más impresionante. Por ello y para que se os vayan poniendo los dientes largos (¡je, je!), aquí os adelantamos ese aluvión de buenos juegos con los que la firma británica os deleitará muy, pero que muy pronto.

Wonder Dog: Un perro con estrella.

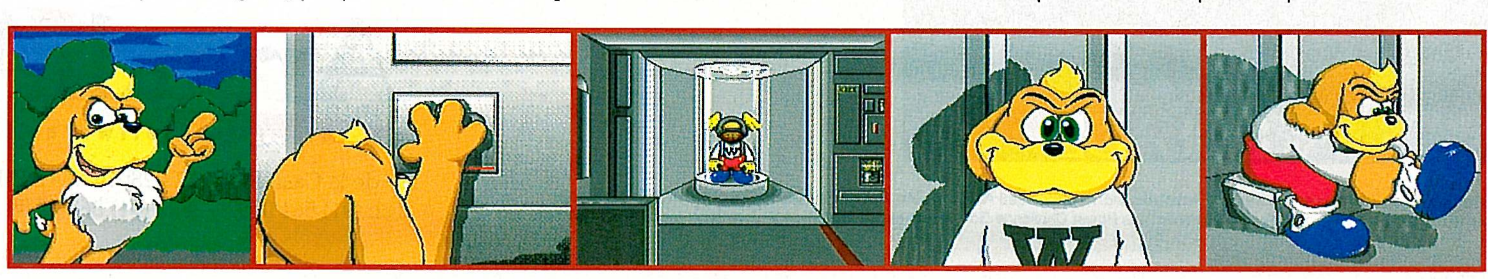
Concebido en su día para convertirse en la mascota de la controvertida Wonder Mega, **Wonder Dog** es un encantador perro inmerso en un mundo de peligros. Al parecer, y según cuentan los más viejos de lugar (que para eso están), un tipejo bastante indeseable, el General Von Ruffbone, ha reunido a una pandilla de sabuesos con muy malas pulgas para **sembrar el terror y la destrucción en toda la galaxia.** Nadie está a salvo de esos inmundos chuchos, hasta que un perro con vocación de héroe es enviado en una cápsula de hueso a un planeta que se convertirá en un campo de entrenamiento para su peligrosa misión. Y esa misión es nada menos que salvar al Universo de la plaga canina. ¡Casi "na"!

Cuando regrese a su planeta, el simpático chucho tendrá que enfrentarse a multitud de amenazas espaciales, a lo largo de **ocho espectaculares niveles de plataformas,** cada uno de los cuales está dividido a su vez en dos o tres subfases, con lo que recorreréis un total de más de veinte fantásticos escenarios.

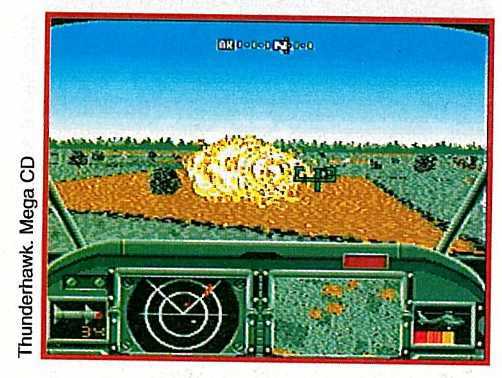
Los enemigos, por su parte, se presentan en todas las formas imaginables, por lo que no dejaréis de saltar de plataforma en plataforma huyendo de sus infames artimañas.

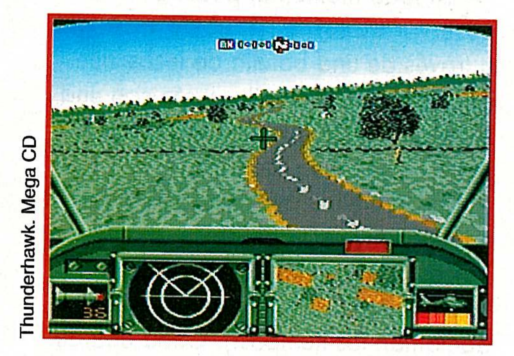
Como en todo juego de plataformas que se precie, habrá zonas de bonificación e incluso algunos enemigos de aspecto bonachón, pero ¡no os acerquéis ni a pedirles la hora!

En cualquier caso, si acabáis viendo el fatídico "Game Over" en pantalla, siempre os quedará el






Thunderhawk. Mega CD


Thunderhawk. Mega CD

consuelo de haber jugado a **uno de los mejores juegos** hechos hasta ahora para Mega CD...

Thunderhawk: Cortando el viento.

No hay ninguna duda: veloz como el rayo y atronador como una tormenta llega a los cielos del Mega CD **Thunderhawk**, un **simulador de helicóptero** de los de quitarse el sombrero. Los espectaculares gráficos tridimensionales se unen a unos escalofriantes efectos de rotación para dejarnos literalmente boquiabiertos. ¿Estaremos ante la simulación definitiva? Si no, poco le va a faltar.

El juego comienza con una asombrosa presentación del escenario en 32 colores. A continuación, podréis acceder a un menú de opciones en el que podréis elegir el nivel de dificultad y la misión que queréis realizar.

Tendréis que cumplir cuatro para finalizar la campaña correspondiente, que se os explicará con detalle antes de empezar a jugar. Si no conseguís completar la misión, pero volvéis a la zona de salida o perdéis toda vuestra munición, aparecerá en pantalla una estadística de bajas en combate.

A la tercera vez que os ocurra esto

> **El espectáculo del Mega CD cada día está más cerca. Core es una de las compañías que ha empezado a moverse con más rapidez, y los resultados... ¡a la vista están!**

se os insinuará que tal vez lo de volar no va con vosotros... Si, por el contrario, finalizáis con éxito la misión unas cuantas medallas empezarán a brillar en vuestro pecho. En ese momento **podréis salvar la misión completada** para no tener que volver a ella.

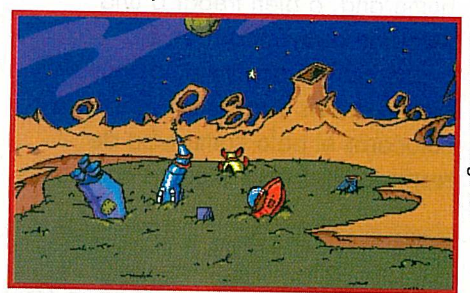
En líneas generales, la técnica de juego consiste en localizar y destruir las armas y vehículos enemigos. En todo momento podréis echar un vistazo al radar para reconocer el campo de batalla. Técnicamente, lo más impresionante de Thunderhawk es **la velocidad** a la que aparecen los gráficos y los datos en pantalla, con lo que el ritmo de juego resulta trepidante.

Si alguno de vosotros creía que esto de las simulaciones era una diversión para mentes tranquilas, tal vez va a cambiar de opinión a partir de ahora...

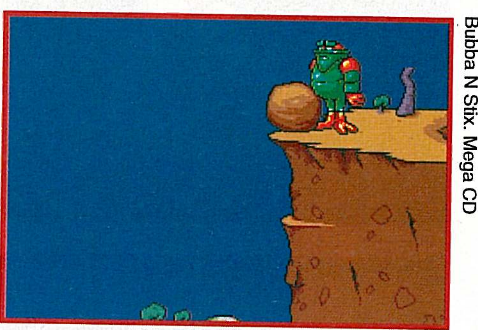
Bubba N Stix: Mi reino por un bastón.

Está visto que lo de la caza furtiva no tiene remedio, ni siquiera a miles de años luz de nuestra galaxia, donde unos cuantos desaprensivos han atrapado a nuestro amigo **Bubba...** ¡para llevárselo al zoológico de su ciudad planetaria! Si no queréis pasaros toda vuestra vida recogiendo cacahuetes, más vale que os arméis de valor y recurráis a los servicios de vuestro fiel Stix, **un generoso bastón** que os brindará toda su amplia gama de utilidades para ayudaros a volver a vuestro planeta.

Por supuesto, antes de alcanzar ese objetivo tendréis que recorrer multitud de escenarios, donde aprenderéis a usar vuestra inteligencia y habilidad



Bubba N Stix. Mega CD



Bubba N Stix. Mega CD


Bubba N Stix. Mega CD




Chuck Rock II. Mega CD.

para sacarle el máximo provecho a Stix. Naturalmente, esos canallas que os quieren como reclamo turístico no están dispuestos a dejaros marchar así como así... Menos mal que de vez en cuando podréis darles un porrazo en la cabeza usando el palo como bumerang, o bien trepar a una montaña apoyándoos en él.

También os aconsejamos que, cuando estéis buceando, probéis a colocaros el palo como tubo de respiración. Esas y muchas cosas más es capaz de hacer **Stix** para ayudaros en vuestra misión. ¡Para que luego digáis!




Chuck Rock II. Mega CD.

Como podéis imaginaros, en este juego **la animación** raya a un nivel espectacular, lo mismo que la variedad de escenarios: el bosque alienígena, el buque fantasma estelar, el pantano, la parte inferior del volcán, los cielos, el mundo acuático, las alcantarillas, la central eléctrica, el zoo o el puerto espacial. Para que alucinéis un poquito más todavía, podréis disfrutar en los intermedios de unas maravillosas secuencias de animación, que os recordarán que, efectivamente, **¡estáis en un juego para Mega CD!**

Chuck Rock II: De tal palo, tal astilla.

"Igualico, igualico, que el defunto de su agüelico", como diría la abuela de Agamenón. Se trata ni más ni

Wonder Dog, Thuderhawk y Chuck Rock serán los tres títulos estrellas de esta compañía que piensa darle un impulso importante al Mega CD.

menos que de **Chuck Rock Junior**, el hijo del cavernícola gordinflón que hace unos meses hizo las delicias de los usuarios de Mega Drive, Master System y Game Gear. Tan bruto como su padre (hay cosas que se llevan en la sangre) y tan revoltoso como un bebé, este pillastre está dispuesto a todo con tal de rescatar a Chuck de las garras del malvado **Brick Jagger.**

A lo largo del juego admiraréis la contundencia de Chuck Junior en **el manejo del garrote.** Entre vuestros enemigos se incluye un buen puñado de **dinosaurios chiflados.** También tendréis que mover las rocas que obstruyan vuestro camino, e incluso podréis, en las zonas oscuras, utilizar


Chuck Rock II. Mega CD.

la estaca como antorcha, o encaramaros a ella para esquivar obstáculos indestructibles.

En todo momento, podréis observar **vuestro nivel de energía** a través de una botella de leche que aparece en la pantalla, junto con una serie de iconos que os mantendrán al tanto de vuestra situación.

Esta primitiva aventura está dividida en cinco niveles: Suburbios, Jungla, Volcánico, Faz del Acantilado y Fábrica de Coches Datastone (¡cómo adelantan los tiempos!). Cada una de estas fases está compuesta por varias subfases, y además hay una serie de juegos que amenizarán un poco más vuestra aventura. En el juego del manzano, por ejemplo, tendréis que arrancar del árbol el máximo número posible de manzanas en un tiempo establecido.

¡Ah! y se nos olvidaba: al final de cada fase. Como no podía ser menos,


Chuck Rock II. Mega CD.

habrá un personaje con cara de pocos amigos, dispuesto a que no volváis a ver a Chuck vivito y coleando. ¡Serán zopencos!...

Y estos son los títulos, -de momento-, con los que Core sorprenderá en breve a los afortunados poseedores de un Meg CD. Como véis, la cosa promete pero que muy mucho...

TECMAGIK SUBE A LA RED

Harta de devolver pelotas desde el fondo de la pista, la firma Tecmagik ha decidido subir a la red a rematar con fuerza el tanto de la calidad. Esta podría ser una buena metáfora para explicar la próxima salida al mercado de la versión de Andre Agassi Tennis para Mega Drive y de unos cuantos títulos más con los que la compañía británica piensa "romper" el mercado durante los próximos meses.

Greg Baverstock, -relaciones públicas de Tecmagik-, nos enseñó durante su visita a nuestra redacción las primeras imágenes de sus próximos y súper interesantes lanzamientos: **Andre Agassi y Pink Panther** para Mega Drive y **Sylvester and Tweety** para Mega Drive y Master System, juegazos todos ellos que llegarán a España através de Columbia Tris Star y que pronto se convertirán en auténticos números uno. Y si no, tiempo al tiempo.

Andre Agassi Tennis: ¡Qué pelotazo!

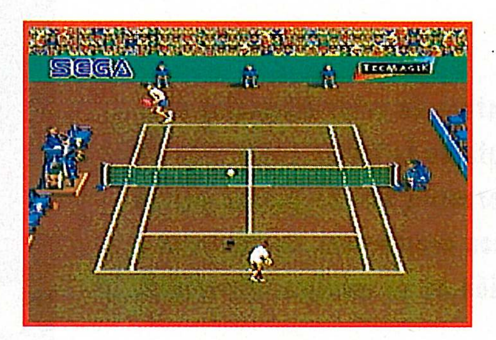
Después de su paso por Master System, el genio norteamericano de la raqueta va a hacer pronto su aparición en las pistas de **Mega Drive,** coincidiendo con la celebración del torneo de tenis de Wimbledon. Los aficionados al tenis recordaréis que fue precisamente Agassi quien se adjudicó ese título el año pasado.

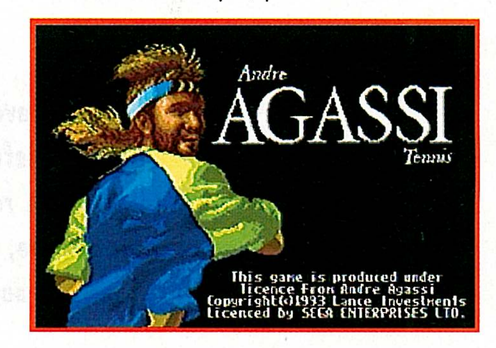
Si no consigue revalidarlo en la hierba londinense, por lo menos os dará **horas y horas de diversión a los mandos de vuestra consola.**

Razones no le faltan para ello: golpes y movimientos absolutamente realistas, posibilidad de dar efecto a la pelota, etc.

Junto a esos elementos de juego, hay otros que os ayudarán a sentiros totalmente trasladados a una pista de tenis, como las voces que anuncian los golpes de los jugadores o las múltiples opciones, entre las que se incluye la posibilidad de elegir el tipo de superficie.

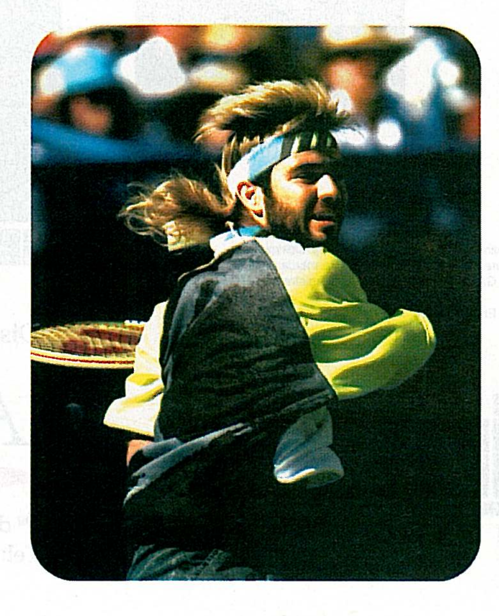
Al mismo tiempo, podréis oir los

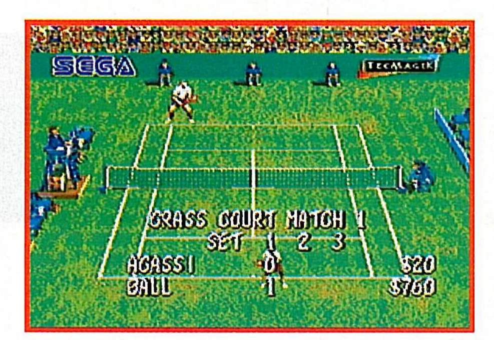


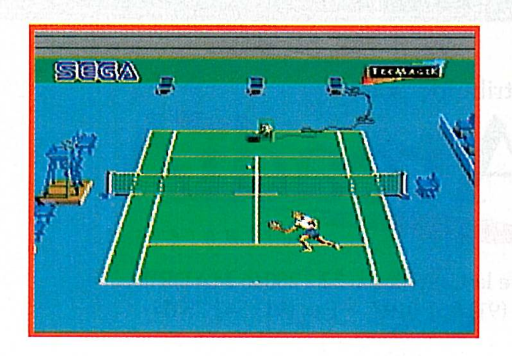


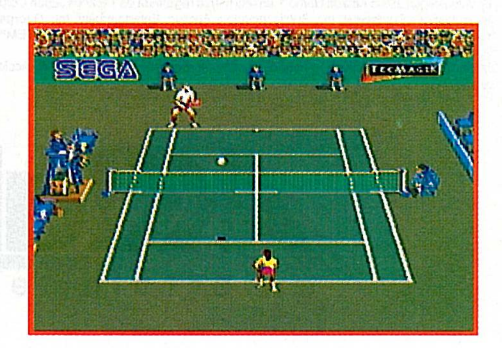


Tenis de élite. Tenis con clase. Esta es la propuesta de Tecmagik para Mega Drive.



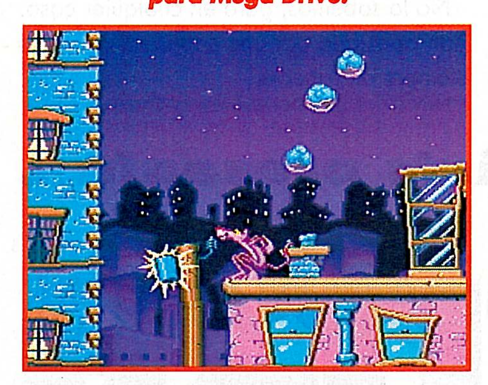








Genial. Es la única palabra que nos ha venido a la mente tras contemplar la alucinante versión de La Pantera Rosa para Mega Drive.





gritos de un público enfervorizado al rematar un tanto junto a la red, o enfadaros con una polémica decisión del juez de silla... Sobre todo si elegís la opción de "skins", en la que competiréis por dinero.

Antes de atreveros a arriesgar el sustento de vuestra familia, seguramente os vendrá bien entrenaros con la máquina de bolas e iros familiarizando con las características de cada uno de los ocho jugadores del torneo, incluido el mismo Agassi.

Si así lo preferís, podéis saldar vuestras "diferencias" con el amiguete de turno jugando juntos contra la máquina en el torneo de dobles. ¡Así cualquiera!...



Pink Panther: Carcajadas rosa

Si, además de divertiros y quedaros boquiabiertos con la calidad técnica de un cartucho, queréis partiros el espinazo a base de carcajadas, os recomendamos **Pink Panther para Mega Drive.** Este fantástico juego os trasladará a los rocambolescos escenarios de La Pantera Rosa y sus compañeros de fatigas. Entre ellos se incluye, cómo no, el impertinente narizotas que no deja de hacerle trastadas a nuestro chiflado amigo.

Aparte de todo eso, podemos decir que en el cartucho **se han reproducido a la perfección las famosas melodías** de la serie de televisión, y que **las secuencias de animación de la pantera son sencillamente desternillantes**, sobre todo cuando se sumerge en el agua y trata de salir a la superficie con su estilo particular...

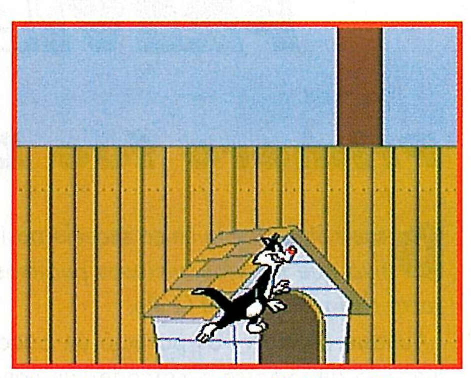
Ya lo comprobaréis vosotros mismos a la vuelta del verano.

Silvestrey Piolín: Las penalidades de un pajarito.

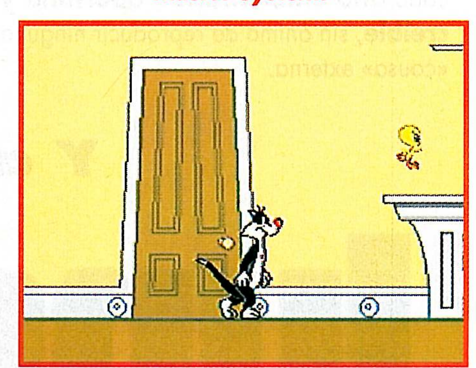
¡Pobre Piolín! Tan lindo y enternecedor, sólo piensa en alegrarle la vida a la abuelita. Pero hay un gato por la casa que tiene ideas mucho más primitivas sobre el asunto... **Silvestre** tiene HAMBRE, y ante eso no hay ternura que valga. El único recurso que queda es utilizar su astucia para librarse de las garras del minino.

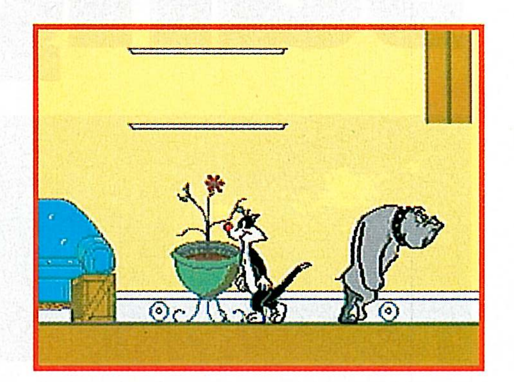
Bajo este conocido argumento de la serie de dibujos animados, los usuarios de **Mega Drive y Master System** encontrarán un auténtico juegazo para su consola en la que podrán disfrutar a tope con las aventuras y desventuras de este tierno pajarillo que no puede quitarse de encima a ese gato tan pesado.

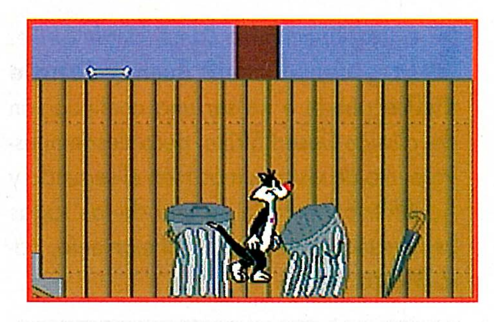
¡Ya estamos impacientes por poder disfrutar con estos tres juegos tan alucinantes de Tecmagik!



Los eternos enemigos Piolín y Silvestre nos harán disfrutar de lo lindo con sus travesuras en nuestras Mega Drive y Master System.







MEGA PREVIEW

Primero fue Desert Strike...

Desert Strike fue la única secuela positiva que los videoviciosos pudimos sacar de la Guerra del Golfo.

Aunque a priori nos pareció un poco fuerte lo de tomarse a «arcade» un conflicto real, la verdad es que luego nos dimos cuenta de que EA tan sólo había buscado **una ambientación oportuna y creíble**, sin ánimo de reproducir ninguna «causa» externa.

El caso es que, connotaciones aparte, **Desert Strike fue un auténtico crack.** Todo lo que EA llevó a la pantalla de **Mega Drive** en ese momento: desde los gráficos hasta el sonido, pasando por la jugabilidad, maniobrabilidad del helicóptero, campañas y ritmo, encandiló de tal forma a los forofos del buen arcade que rápidamente Desert batió todos los records de venta, presencia y, si nos apuráis, números 1 en listas de éxito. ¿Llegaría imaginar la compañía americana todo lo que se avecinó desde entonces?, ¿llegarían a imaginar los chicos de EA que uno de sus arcades iba a superar de todo punto el éxito conseguido por sus programas deportivos?

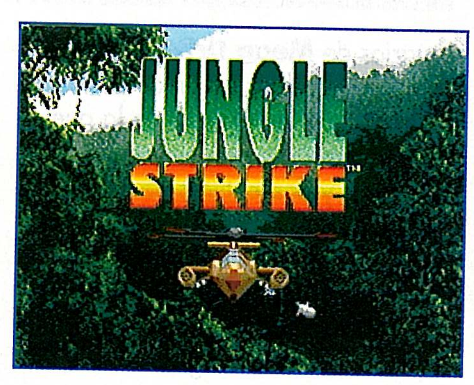
No lo sabemos, pero en cualquier caso, han apostado por una continuación y eso siempre dice mucho.

Y ahora Electronic Arts presenta...

JungleStrike



La continuación se llama Jungle Strike. La ¿continuación? Bueno, **Jungle Strike** puede o no ser una continuación del clásico Desert Strike, pero desde nuestro punto de vista es más bien el segundo y ¡¡definitivo!! arcade de una de las sagas bélicas más importantes del momento, para **Mega Drive**.

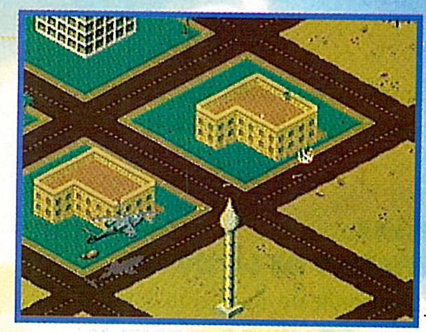


¿Sorprendidos? Pues sí, chicos, pues sí, la internada en la jungla de los EA no sólo es más grande que su predecesor -ocupa la friolera de **16 megas**-, sino que además es más variado, más original, más sorprendente, más audaz, más valiente, más increíble y un largo etcétera de alabanzas plenamente justificadas.

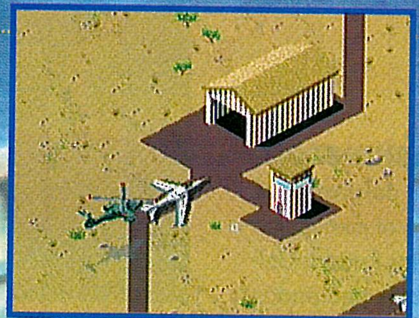
Pero por si acaso sois tan incrédulos que os parece imposible lo que estamos diciendo, echadle un ojo a las siguientes páginas y preguntaos a vosotros mismos si es real o fantasía lo que véis.

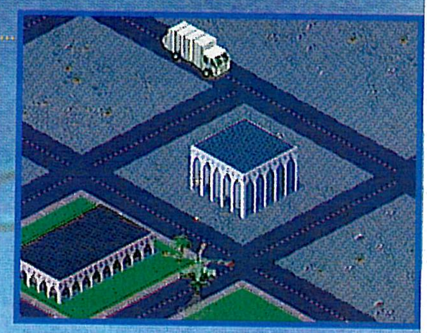
Basta sólo una palabra para definir a este juego: **¡soberbio!**. Y eso que en TodoSega no solemos regalar piropos...











Desert Strike se hizo grande sobre una placa de 8 megas. En el momento en que este cartuchazo salió a la calle, lo normal es que los buenos juegos de Mega Drive vinieran en placas de esta memoria. Sin embargo, y a pesar de que los 8 megas eran de por sí escalofriantes, los programadores de la compañía americana se las apañaron para **superar esa cantidad de megas** gracias a la utilización de nuevas técnicas de programación. Lo que se dice una birguería.

• El primero de los strikes se apoyaba fundamentalmente en el manejo del helicóptero **Apache**. Este bicho alado de un potencial armamentístico increíble y una maniobrabilidad absoluta protagonizaba todas y cada una de las campañas y misiones en que se dividía este arcade. Fue la sensación del momento, quizá porque no tenía nada que ver con la simulación, sino porque **era lo más en arcades.**

• A **27** llegaba el número de misiones del fabuloso Desert Strike. ¿Pocas? Ridículo. Completar cada una de ellas requería de un esfuerzo de estrategia, aguante, puntería y espionaje. Menos mal que en un momento dado saltaron todas las claves a la luz, que sino hubiera sido muy difícil hacerse con todas las misiones en un tiempo record.

• **La animación del Apache** era simplemente genial. El giro continuo del rotor -y su sonido- la respuesta del cacharro al pad del control, el scroll del desierto, dejaron a más de uno con la boca abierta.

EA había conseguido maximizar las características técnicas de una consola a la que todavía se le pueden sacar animaciones más perfectas. Incluso en juego, como lo demuestran estos chicos.

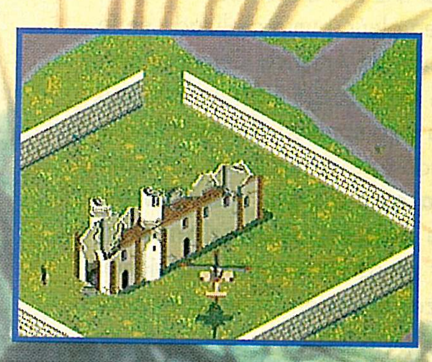
Jungle versus Desert

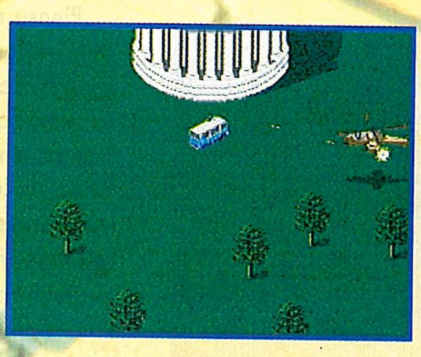
Cuando parecía imposible elevar a otra categoría la perfección de Desert Strike, llega la jungla y nos sumerge en un mundo de ***¡¡16 megas!!.*** Ahí es nada, chicos. Si ya visteis con vuestros ojitos lo que se pudo hacer sobre 8 megas, os podéis ir haciendo a la idea de lo que cabe en una placa que adjunta el doble de posibilidades. Pues lo dicho, algo enorme, con más variedad, más sorpresas, más cosas increíbles y, sobre todo, más poder..

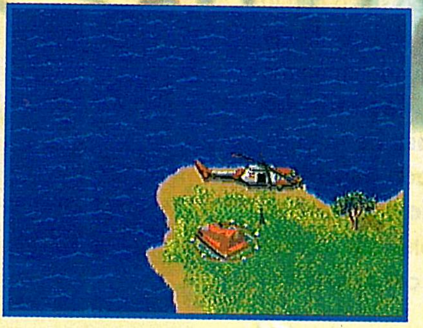
• El helicóptero Apache ha dejado de ser protagonista de la acción. En su lugar, otro helicóptero esta vez modelo **Comanche**, se ha hecho con las riendas de un juego que además deja paso a otros tres vehículos: **un Overcraft, una moto y un moderno y eficaz F-117.** La misma espectacularidad que rodea al manejo del bicho alado se ha plasmado en el resto de vehículos de combate. Además, éstos tienen un atractivo que el helicóptero no ofrecía: hay que buscarlos.

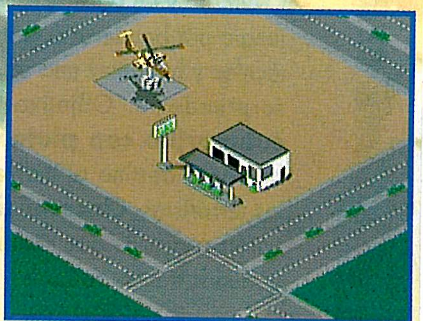
• Jungle Strike presume de tener más de **50 misiones,** divididas en 9 campañas. Un salto gigantesco -gracias los 16 megas- que tiene el añadido de la extremada longitud y progresiva dificultad con que se ha dotado a cada una de ellas. Si antes había que ser valiente y calculador para dar crédito a lo que se veía, ahora... habrá que ser mucho más ¡piloto!

• Aunque parezca mentira y os suene a cuento chino, la animación del nuevo helicóptero se ha mejorado. Como lo oís. El Comanche no sólo tiene **más fases de animación**, sino que se ha hecho un esfuerzo especial para que fueran más realistas y, de paso, alucináramos un tanto más. De la misma forma, la puesta en escena de los tres vehículos es igualmente extraordinaria, destacando el F-117 que tiene un movimiento súper suave y una calidad técnica impecable.



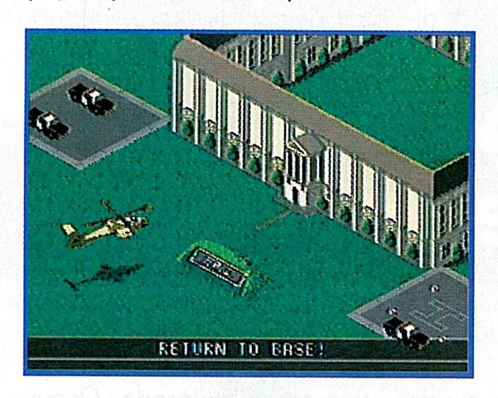


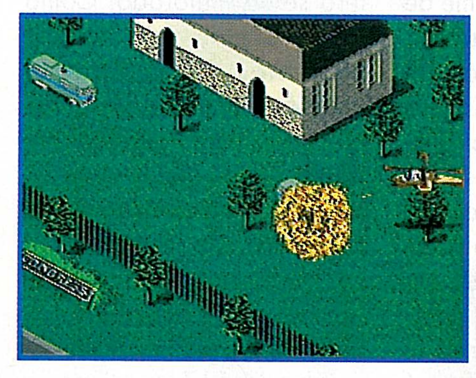




1ª CAMPAÑA: TERRORISTAS EN WASHINGTON

La primera campaña se desarrolla en **territorio urbano**, ni más ni menos que en la mismísima capital de los Estados Unidos. Unos cuantos terroristas equipados con coches Volkswagen, tanquetas del ejército y misiles tierra-aire tratan de destrozar la ciudad haciendo uso de su nublada inteligencia. **Hasta 8 se eleva el número de misiones** que comprende esta campaña: desde proteger los monumentos más importantes a capturar al cabecilla de los terroristas, pasando por desactivar unos cuantos coches bomba y destrozar una caravana de vehículos contrarios a la libertad. Bonitos escenarios, muy bien plasmados y mucho ritmo, sobre todo a medida que se completa la misión. ¡Ojo al presidente, está por allí cerca!





2ª CAMPAÑA: A POR EL SUBMARINO... NEGRO

Mar de fondo, infinidad de islas, un Overcraft y un paisaje paradisíaco con la jungla por bandera, copan de buen hacer técnico y brillantez una segunda campaña sorprendente. OBjetivo: **destruir un submarino con plutonio** de la chimbamba y destino al malvado general de los terroristas. **Cinco misiones cinco** se harán cargo de que disfrutes con los inoportunos francotiradores y del mágico movimiento de un Overcraft más que original.





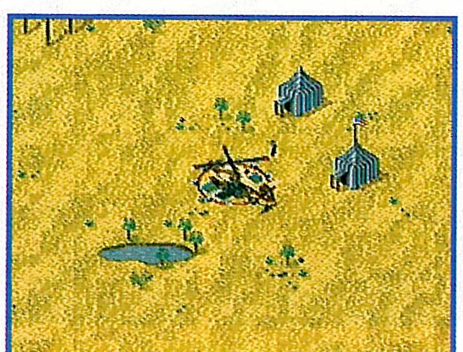
También hay por ahí un F-15, pero ya lo verás...

3ª CAMPAÑA: ¿DÓNDE ESTARÁ MI REACTOR NUCLEAR?

De vuelta al desierto. Fantasmagórica imagen esta vez poblada de todo tipo de campamentos, radares móviles, depósitos de tanques y cuarteles generales que regresa a la memoria por un instante.

El tiempo suficiente para darse cuenta de que éste no es el mismo desierto que antes. Ahora es más oscuro, está mejor resuelto, tiene variedad, muchos enemigos y ¡atacan por todas partes!

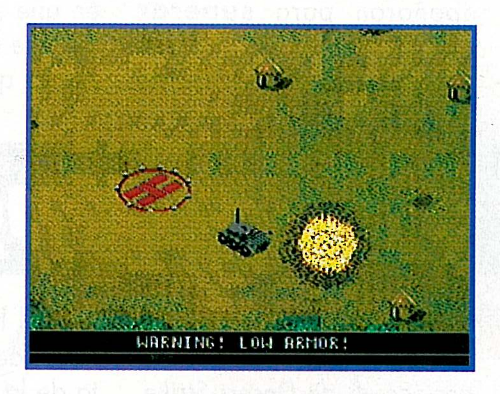




Complicada, una campaña muy complicada que pondrá los pelos de punta a más de tres.

4ª CAMPAÑA: EN EL INFIERNO DE LA NOCHE

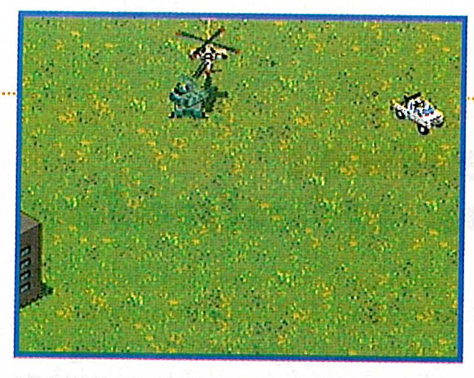
Punto culminante de la misión Jungle Strike. **Escenario nocturno**, sombras en la jungla y, a lo lejos, ruidos que se oyen y tanques que deciden explorar la selva. Controla el helicóptero y suelta los petardos, verás cómo el paisaje se ilumina y un grito desgarrador rompe la tensión del momento. **Es la mejor fase, la mejor.** La más difícil, la más increíble técnicamente, la mejor lograda, la más trabajada. Objetivo: científicos locos secuestrados por nuestros amigos los terroristas. ¿Amigos? Es que ya llevamos luchando tanto tiempo contra ellos que es inevitable que los llamaremos así.

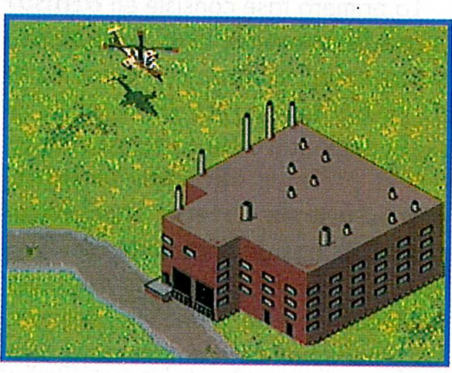




5ª CAMPAÑA: SAN PULOSO, EN EL CORAZÓN DEL PAIS DE LA DROGA

Piensa en algún punto civilizado en lo más profundo de América Central e imagina cómo sería. Luego echa un vistazo a la pantalla y comprueba que todo lo que has pensado está reflejado en una campaña en l**a que droga, prisioneros, naciones unidas, plantaciones gigantes y otros desmanes** semejantes protogonizan la acción. Si tienes un poco





de paciencia y destrozas un millón de carros blindados y torres eléctricas, descubrirás **una súper moto** con la que acceder más fácilmente a la parte enemiga. **Ocho misiones**, con final en la casa del señor de la droga.

6ª CAMPAÑA: ¡QUÉ FRIO HACE, MADRE!

La sexta campaña tiene lugar en un escenario muy poco acogedor: **un paisaje nevado.** Un copiloto de lujo se halla secuestrado en algún zulo oculto bajo el hielo. Nuestra misión consistirá en encontrar a ese tipo, destrozando la **escuadra de carros de combate Sherman y helicópteros** que, camuflados como corres-



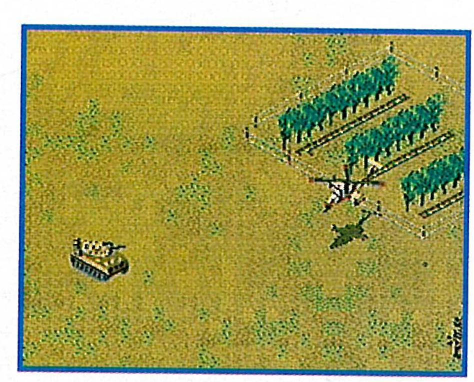


ponde, patrullan por la zona. Hay ocho misiones que cumplir y un general soviético metido en el ajo.

7ª CAMPAÑA: EL RIO DE LA MUERTE

Oportunidad única para pilotar un **F-117 Stealth Fighter...** si consigues recuperarlo. Los malvados han puesto a cubierto este caza en vías de extinción y nosotros debemos descubrir el entuerto y ponernos a los mandos de esta obra de arte militar para dar caña, de nuevo, a las plantaciones de droga que vagan por esos mundos de Dios.

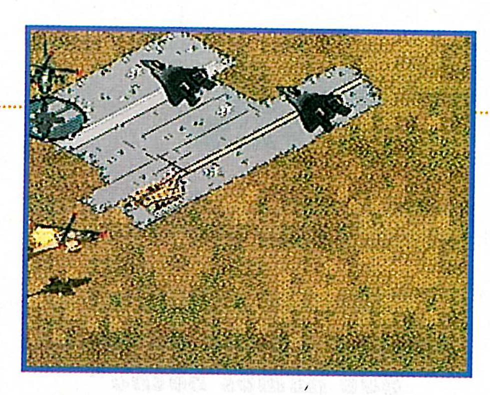
Extraordinaria sesión de vegetación, de monumentos aztecas o quién sabe qué, de animaciones digitalizadas, de demostraciones de fuerza y de grafismos maravillosos. Misión muy peligrosa que merece la pena disfrutar.

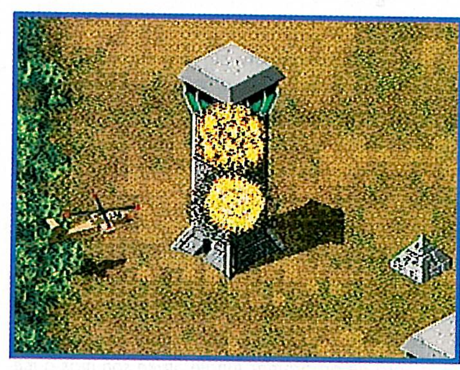




8ª CAMPAÑA: EL ENFRENTAMIENTO FINAL

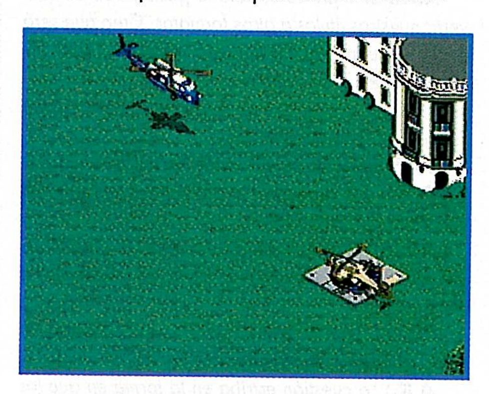
Los dos truhanes de turno, el General Kilbaba y el señor de la droga, están escondidos en sus dominios de las montañas. ¡Menuda fortaleza que se han montado los colegas! **Torres de control, misiles Tomahawk, bunkers, soldados a miles...** intentarán no sólo destrozarte, sino además hacer que desistas de una vez por todas. Parajes inéditos para una misión que... ¡jamás terminarás vivo!

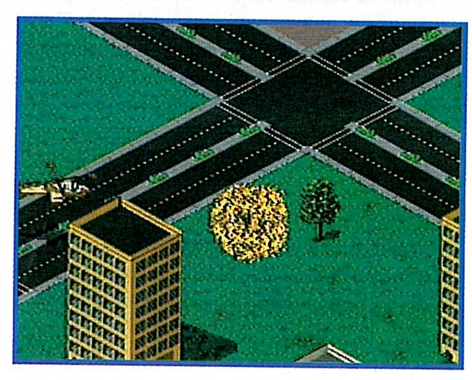




9ª CAMPAÑA: OTRA VEZ WASHINGTON

De nuevo en tierras americanas y de nuevo frente a Kilbaba y a Ortega. ¿Pero no habíamos acabado ya con ellos? ¡Qué te crees tú eso! Lo que pasa es que en el último momento habían huído a tierras yankees con el propósito de **atentar contra el presidente.** Y ahí es donde intervendremos nosotros. Tendremos que escoltar al presi para que ningún misil, ni coche bomba, ni hombre bomba le ataque. Y cuando lo hayamos conseguido, nuestro deber será **capturar vivo al general** y truncar la escapada de Ortega, sin olvidarnos de dar buena cuenta de los camiones de misiles que se escapan hacia Mexico.







Hablamos con Al King, Product Manager de EA

"JUNGLE STRIKE es el mejor cartucho de acción que hemos hecho"

Con objeto de conocer algunas cosas más sobre este crack de Electronic Arts y, de paso, averiguar hasta qué punto impactó en las gentes el ya clásico Desert Strike, -el juego más vendido de esta compañía-, hemos charlado con Al King, Product Manager de EA, quién, amablemente, respondió a todas nuestras dudas.

TodoSega: El hecho de que Jungle Strike venga sobre un cartucho de 16 megas, ¿les ha obligado a realizar algún esfuerzo especial en programación?

Al King: *Las dificultades que hemos encontrado a la hora de programar Jungle Strike son más o menos las mismas que encontrarmos en Desert Strike. Los 16 megas simplemente permiten introducir más elementos en el juego.*

TS: ¿Es Jungle Strike el comienzo de una saga que tuvo su primer paso en Desert Strike?

A.K.: *Siempre existe esa posibilidad.*

TS: ¿A qué atribuye el éxito de los arcades basados en conflictos reales?

A.K.: *Creo que este éxito se debe a que la gente puede relacionarse con el videojuego más fácilmente. Muchas personas siguieron la Guerra del Golfo, lo cual es una ventaja. Siempre hay buenas oportunidades para los juegos basados en acontemientos reales.*

TS: ¿Por qué les gusta más que les conozcan: por sus juegos deportivos o por sus arcades bélicos?

A.K.: *Electronic Arts se esfuerza por mantener un gran nivel de calidad en todos sus productos. Es por eso por lo que queremos sobresalir.*

TS: ¿Se ha pensado en sacar una versión de Mega CD para Jungle Strike?, ¿y para Desert Strike?

A.K.: *Siempre se estudia la posibilidad de convertir nuestros títulos a otros formatos. Creo que será en 1994 cuando el CD de Sega adquiera mayor importancia en nuestra producción. Ciertamente, consideramos la posibilidad de lanzar tanto Desert como Jungle Strike en este formato.*

TS: El aumento en el número de misiones de Jungle Strike, ¿no supondrá un aumento excesivo en la dificultad del cartucho?

A.K.: *Hemos intentando mantener el desafío de Desert Strike añadiendo más duración y variedad a Jungle Strike.*

TS: ¿Por qué no se ha incluido la posibilidad de dos jugadores simultáneos?

A.K.: *La cuestión estriba en la forma en que los dos jugadores quieren participar en el juego. Si añadimos una función activa de copiloto o permitimos que el segundo jugador use las armas enemigas, ello tendría importantes consecuencias en la realización del juego, que muy bien podrían desvirtuarlo.*

TS: ¿Es Jungle Strike el mejor juego que ha realizado EA para Mega Drive?

A.K.: *Ciertamente, el mejor juego de acción. Es difícil compararlo con alguno de nuestros cartuchos deportivos o aventuras, puesto que los criterios son diferentes. La prensa seguramente diréis lo mismo.*

El objetivo: la caza de dos criminales

En una reunión de urgencia, el Presidente de los EE.UU. escucha alarmado el informe del Pentágono sobre la "Crisis de los Misiles". Los agentes de este departamento han descubierto a los autores de **la prueba atómica en el Atolón Aznaris:** Ortega, el Señor de la Droga y Killbaba, ex-militar y lider del más fanático grupo terrorista.

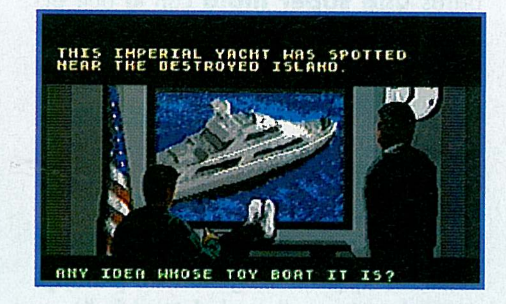
Estos dos personajes han creado, gracias a la droga y el dinero falsificado, **un gigantesco ejército perfectamente dotado y entrenado.** Pero lo realmente preocupante es que también cuentan con armas atómicas y técnicos soviéticos para crearlas.



El Pentágono tiene motivos suficientes para creer que el loco de Ortega está tramando **una acción suicida** para vengarse del gobierno estadounidense por haberle encarcelado. Las sospechas van a confirmarse pronto.

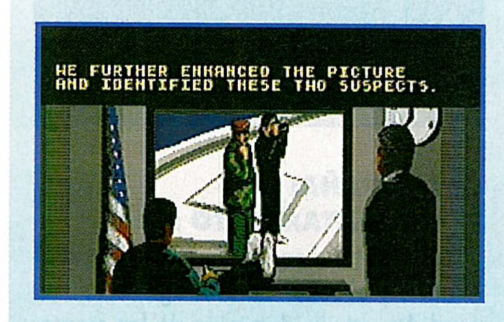
Un grupo de terroristas inicia una operación cuyo objetivo es destruir los símbolos y monumentos del pueblo américano. El Presidente ordena el comienzo de la **operación "Jungle".**

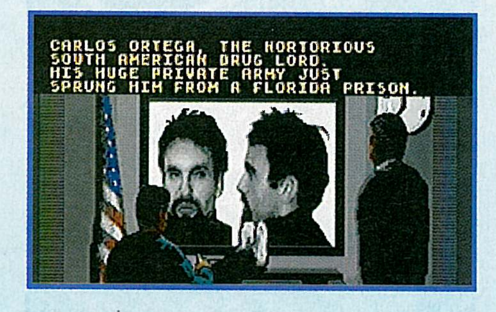
La primera fase consiste en **acabar inmediatamente con la amenaza interior,** es decir, con todos los terroristas y sus apoyos. La segunda fase, la engloban siete campañas en las que se pretende **eliminar la infraestructura de Ortega en el exterior:** Campos de entrenamiento, Submarinos Atómicos, fábricas de armas atómicas y convencionales, aéropuertos y heliopuertos, campos de droga, laboratorios,etc. Estos objetivos se encuentran situados en diferentes latitudes y también incluyen misiones de



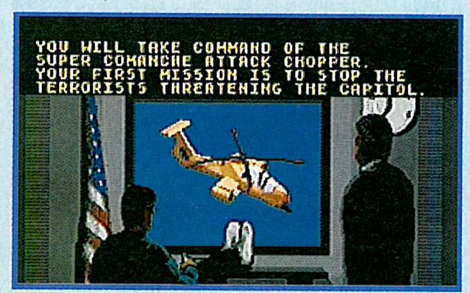
rescate de prisioneros y la captura de los dos criminales. La última fase es el fín de Ortega y Killbaba.... y los últimos intentos de sus secuaces por evitar un justo encarcelamiento.

Nueve campañas en **cincuenta misiones** para volver al Imperio del Orden, este es el reto "Jungle strike".











1ER. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS

Si te crees el mejor del barrio, demuestra lo bueno que eres. Puedes ser el campeón de España y, ¿por qué no? ... el Nº1 de Europa.
Esta es tu oportunidad, participa en el 1er. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS que SEGA celebra en todos los centros de El Corte Inglés.
A partir del día 1 de Junio podrás recoger las bases del campeonato en cualquier centro de El Corte Inglés, y conocer tu próximo reto: el videojuego que tendrás que dominar.
Tienes poco tiempo para entrenarte, el Campeonato comienza el día 18 de Junio.
El Nº1 viajará a Berlín, donde se enfrentará a los superconsoleros en la Gran Final Europea de Videojuegos.



PARTICIPA Y GANA FABULOSOS PREMIOS



SEGA EN EL CORTE INGLES

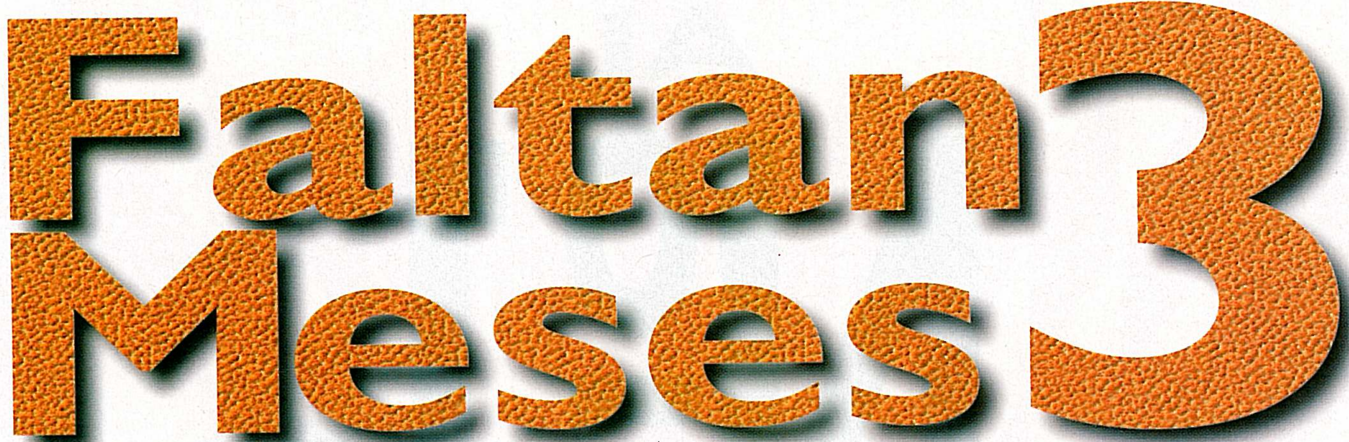
SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

El Corte Inglés







Faltan 3 Meses

El titular lo dice todo. Falta muy poco para que el Mega CD desembarque en nuestras tierras. En TodoSega no queremos quedarnos al margen del acontecimiento, por eso, cada mes, os presentamos lo más interesante que se mueve en torno a esta maravilla de la técnica. Así que ya sabéis, si queréis alucinar, echad un ojo a estas páginas.

SEWER SHARK, A TODO VOLUMEN

¿Estamos locos o qué? Aquí no hay quien pare. Oscuridad, presión, el negro espacio, las ratas, las tuberías. Que paren, que yo me bajo de aquí. No aguanto las ratas, no aguanto la oscuridad, no me aguanto ni a mí mismo. ¡¡Que alguien me diga qué estoy haciendo aquí!! **En «Sewer Shark» no existe la calma,** todo es velocidad y nervios, todo es suciedad. En «Sewer Shark», la **última película de Digital Pictures, editada por Sony Image Soft,**





aceptaréis poneros a los mandos de un "tiburón de alcantarilla" para tratar de eliminar a los infectos animales que vagan por los conductos de una gran refinería espacial. Vuestros compañeros de viaje, un tal **Ghost** y la **nave**, junto a un **desagradable gordinflón** que parece dar muchas órdenes, no sólo animan el cotarro, sino que además llaman a la violencia y a la espectacularidad. Son **actores filmados y digitalizados.** Y cuando hablan y gritan, lo hacen delante de una cámara y luego se ponen frente a vosotros para impresionar. «Sewer shark» es un **viaje alucinante completamente digitalizado** en el que vuestro papel se reducirá a elegir el camino por el que llevar la nave y a manejar el punto de mira que atiende a las repugnantes ratas. Alrededor, toda una jungla de tuberías que pasa a velocidad de vértigo, una selva de atrocidades que excita el cuerpo y le llena de miedo, pavor y rabia, mucha rabia. Así es «Sewer Shark», muy pronto estará con todos nosotros.



En «Sewer Shark» no existe la calma, todo es velocidad y nervios.



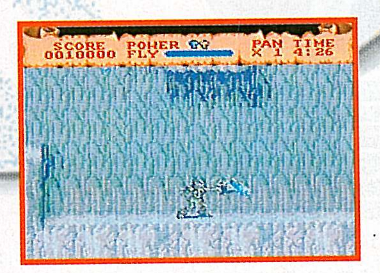
HOOK, DE VUELTA AL PAIS DE LAS HADAS

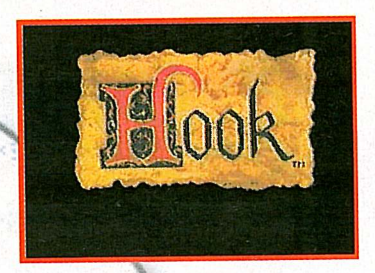
«Hook» recoge toda la esencia del paradisíaco film de Spielberg y la transporta a un compacto de aventuras que se define con una sola palabra: bonito. Conocéis la película, ¿verdad? Esa que narraba la historia de un hombre de negocios ocupadísimo que en su día fue Peter Pan y que ahora, por azares del destino, debía volver a Neverland. Os suena, ¿no? Bueno, pues todo eso que os



maravilló en el Spielberg sensiblero sale ahora a flote en un **disco de Sony Imagesoft** cargado de asomborosos parajes y no menos conseguidos gráficos que a los amantes de este tipo de cine les pondrán los pelos de punta.

«Hook» se desarrolla en la isla de **"Nunca Jamás"**. Muy al estilo de las versiones para Game Boy y N.E.S., la aventura de Garfio contra Peter Pan nos invita a **buscar objetos, divertirnos con Campanita, luchar** a espada partida **contra todos los enemigos posibles, volar** y, esto no estaba en esas versiones, **disfrutar de unas escenas intermedias de auténtico lujo: digitalización a tope.** El compacto se adorna además de unas musiquitas enormemente tiernas y muy bien llevadas a CD.

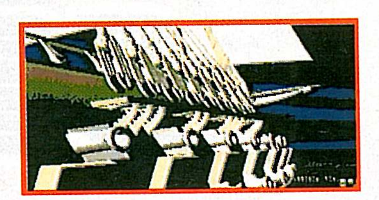




Si os gustó el viaje de Peter Pan y queréis rememorar sus aventuras, aquí tenéis vuestro cartucho. Claro está, cuando salga a la calle.



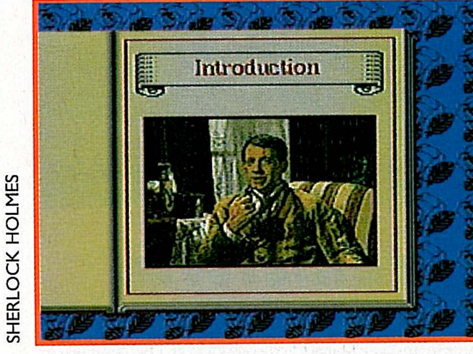




MEGA CD MES 2




SONIC



SHERLOCK HOLMES




SHERLOCK HOLMES



SILPHEED



SILPHEED

En TodoSega jugamos con ventaja. Tres meses antes de que el Mega CD salga a la venta, no sólo estamos en condiciones de ofrecer la **primera lista de lanzamientos,** sino que además tenemos entre manos la **segunda y súper jugosa lista de compactos** que aparecerá en octubre. Para nosotros el futuro es presente, así que preparaos que ahí van los títulos que os van a dejar sentados durante el segundo mes de la era CD.

POWER DRIFT: Un divertidísimo juego de **carreras de autos locos** que se disputaban sobre un circuito muy poco habitual. Coches cabeza abajo, pilotos desmadrados y un punto de humor abrasivo que hará las delicias de los incondicionales del "corre mucho pero no tanto".

SHERLOCK HOLMES 2: Visionario y detectivesco disco que aborda por segunda vez las **aventuras y desventuras del pensador más agudo de todos los tiempos: Sherlock Holmes.** La primera parte de este juego acompaña al lanzamiento del CD americano (Sega CD) y es una auténtica flipada.

ECCO THE DOLPHIN: Imaginad simplemente toda la belleza de este cartucho llevada a su máxima potencia en el CD. Increíble, ¿verdad?

SONIC CD: El más esperado, el más deseado, el más animado, el Sonic más perfecto, la octava maravilla del mundo, lo más genial...

SILPHEED: Alucinantes **combates aéreos emulando chip súper FX,** vectorial a tope y profundamente espectacular.

MICROCOSM: La obra cumbre de Psygnosis que se desarrolla en el **interior del cuerpo humano.** Como el Viaje Alucinante pero en compacto.

TERMINATOR: ¿Efectos especiales¿, ¿Guns´n Roses? ¿Schwarzenegger? ¡Paparruchas! **Preparaos para el definitivo Terminator.**

HEIMDALL: Otro de los Psygnosis con aventuras y buenas músicas de por medio.

MONKEY ISLAND: La aventura cumbre de Lucasfilm llevada a sus extremos. **En español, con músicas de piratas y barcos** y una desenvoltura que a más de uno le va a volver loco.

WILLY BEAMISH: Mucho dibujo animado, **mucha salsa, mucho humor** y más de mil peripecias para un disco cargado de detalles y travesuras.



• Sony Imagesoft está dando los últimos retoques al **mejor programa de fútbol** de todos los tiempos. **«Sensible Soccer», un súper juego desarrollado por Sensible para ordenadores,** saldrá a la calle en su versión Mega CD a **principios de 1994.** Sony trasladará también toda **la emoción del deporte rey** (todos los equipos de Europa, liga, copa, mundial de selecciones, nuevas normas UEFA) **a un cartucho para Mega Drive** del que aún no sabemos fechas fijas de lanzamiento.

• Sega ha decidido incluir la **clasificación «adultos»** en sus discos de Mega CD, con objeto de que imágenes demasiado violentas o con contenidos fuertes no queden al alcance del público más joven. **El primero en caer** en su lista de «recomendado para mayores de 15 años» ha sido **«Night Trap»,** programado para septiembre. Se trata de un disco explosivo que combina **imágenes reales de auténtico terror y sangre** con una movida estratégica de lo más conseguido.



• Otro de los cracks compactos que nos sorprenderá es **«Another World»,** la producción de **Virgin más Delphine** que no hace demasiado tiempo desfiló por las páginas de esta revista. «Another World» elevará a la **categoría de CD** tanto el sonido como las animaciones de su protagonista, que si en cartucho sorprendieron, ya os podéis imaginar **lo que será sobre láser.**

• Aún **no se ha fijado un precio definitivo** para el Mega CD 2, pero de lo que sí parece haber precio, aunque no de forma oficial, es de los CD´s. Parece ser que **el disco se cotizará cerca de las 7.000 pts,** una cantidad razonable si tenemos en cuenta que un disco compacto ofrece mucho más juego que un cartucho normal, por mucho que su coste material sea inferior. Lo que Sega ha valorado es el **trabajo de programación por encima de los costes materiales.**

• Tomen buena nota de estos jueguecitos: **«Afterburner 3»,** la revancha del avión más combativo del mundo, **«Cliff Hanger»,** el último éxito de Stallone, **«Cool World»,** otra de cine con Kim Basinger, **«Dragon´s Lair 2», «Humans», «Leisure Suit Larry»,** un ligón en apuros y **«Last Action Hero»,** otro peliculón de la marca Schwarzenegger que va a partir con la pana en cuanto se estrene allá para el verano. Avisados estáis...

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

DINOSAURS FOR HIRE

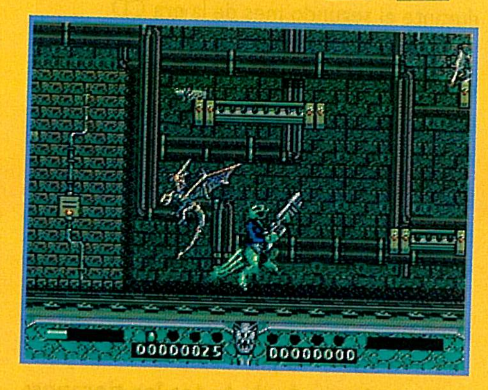
Transcurre el año 2.057 en la ciudad de Washinchok. Las Fuerzas del Estado no consiguen frenar las acometidas del crimen organizado y ante las constantes amenazas que sufren los ciudadanos, el Presidente de la Confederación Americana se ha visto obligado a contratar a grupos de mercenarios. Hasta ahora, estos soldados a sueldo no habían conseguido mitigar

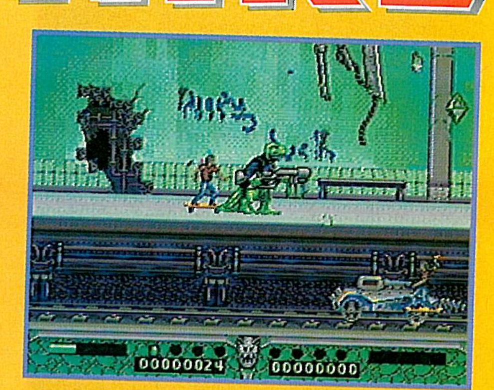


Como en «King Kong», el enemigo de final de fase aparece tras el Empire para eliminar a Lorenzo.

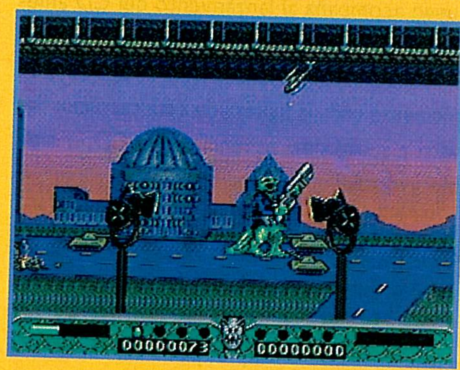
la peligrosa situación, pero parecían ser la última oportunidad.

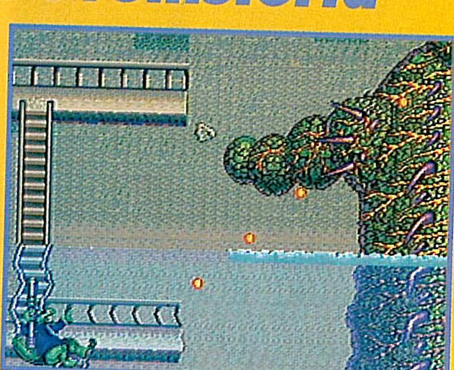
El Presidente Joseph Anthony Galego y su mujer Hannabely escuchan las alarmantes noticias sobre la encarnizada lucha en las





De Vuelta a la Prehistoria



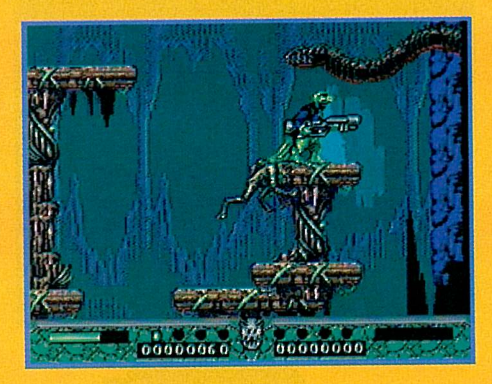


PRIMER CONTACTO

Tu aventura con los dinosaurios comienza en las calles de Washinchosk. Los Ninjas -que no sabemos muy bien qué pintan en esta historia-, aparecen por todas partes y tienen más mala uva que un perro rabioso, ¡ojo con ellos!





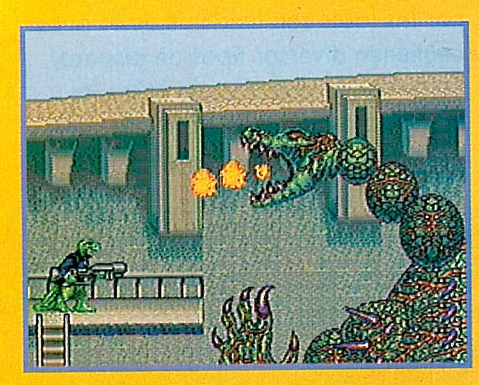


calles de la capital.

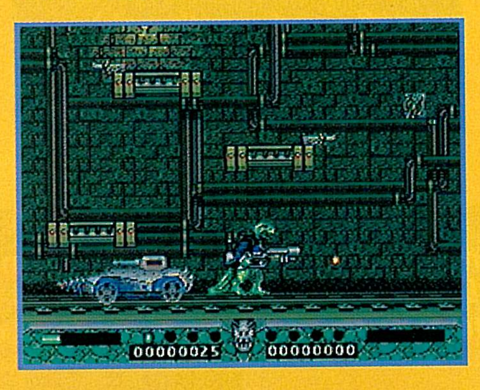
En las arterias de esta mole hambrienta se masca la tragedia, y sólo un milagro puede salvar a la población, desde hace unas horas, indefensa.

A las puertas del Capitolio, los últimos soldados aguardan las órdenes del Presidente mientras éste revisa las ofertas mercenarias. Pero parece que se han agotado, bueno, no del todo, porque queda una proposición de tres amigos dinosaurios que hasta ahora estaba descartada por negarse a trabajar con otros mercenarios. Sus nombres son Archie, Lorenzo y Reese.

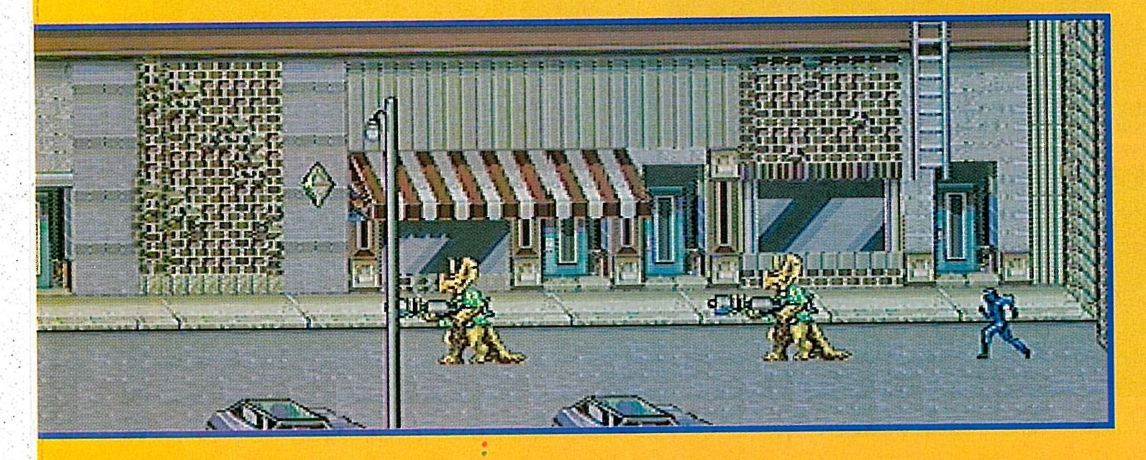
Archie, líder del grupo, es aficionado a los cómics, a las películas de King Kong y al Mini Golf. Pero con lo que parece disfrutar más este Tyranosaurus Rex es buscando problemas y eliminándolos con su portentosa puntería. Lorenzo es el exquisito del trío, amante de la buena comida y de los caldos añejos, no puede vestir otra cosa que no sea seda sobre su delicada piel de Triceratops. Y sólo nos resta presentar al ojito derecho de Archie, Reese "El tuerto", un Stegosaurus bastante brutote cuya única afición es disparar



Aquí tienes a Archi, dispuesto a deshacerse de este feroz enemigo. Como verás una tarea nada fácil.



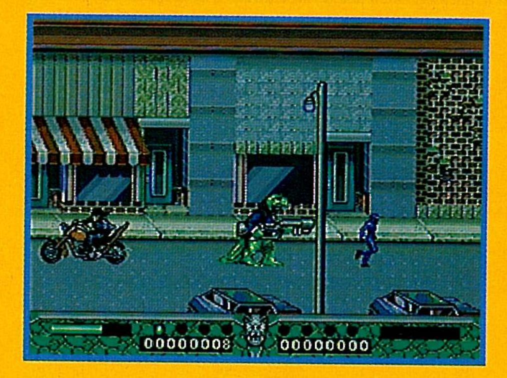
¡No te detengas un segundo! Cuantos más dispositivos destruyas, mayor será tu colección de puntos.



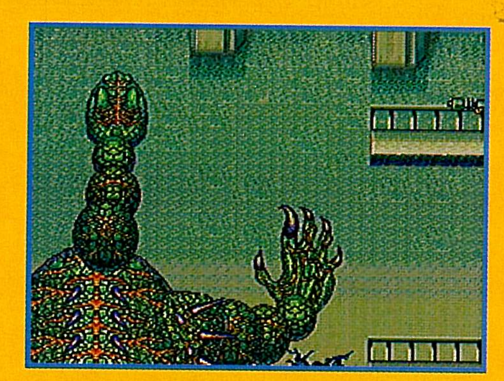
Armas

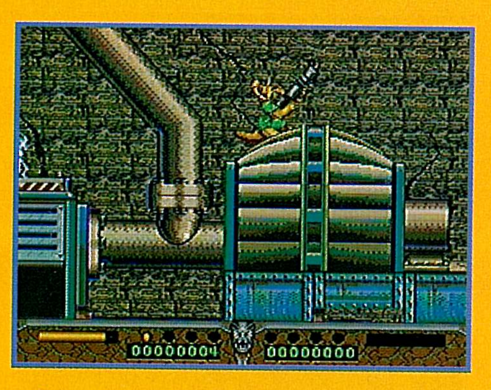
Las esmeraldas son una fuente inagotable de ventaja sobre tus enemigos. En ellas encontrarás diversos tipos de disparos, vidas o, lo que es lo mismo, relleno de la barra y alguna sorpresa más. No dejes escapar ni una sola piedra...





No te fíes de la aparente calma. Enemigos de todas clases pueden caer del cielo inesperadamente.





El único modo de esquivar la turbina será saltando rápidamente sobre las plataformas superiores.



Un ambiente monstruoso envuelve a este «Dinosaurs for Hire». Además de los protagonistas, encontrarás unos escenarios la mar de ingeniosos y unos gráficos súper divertidos.

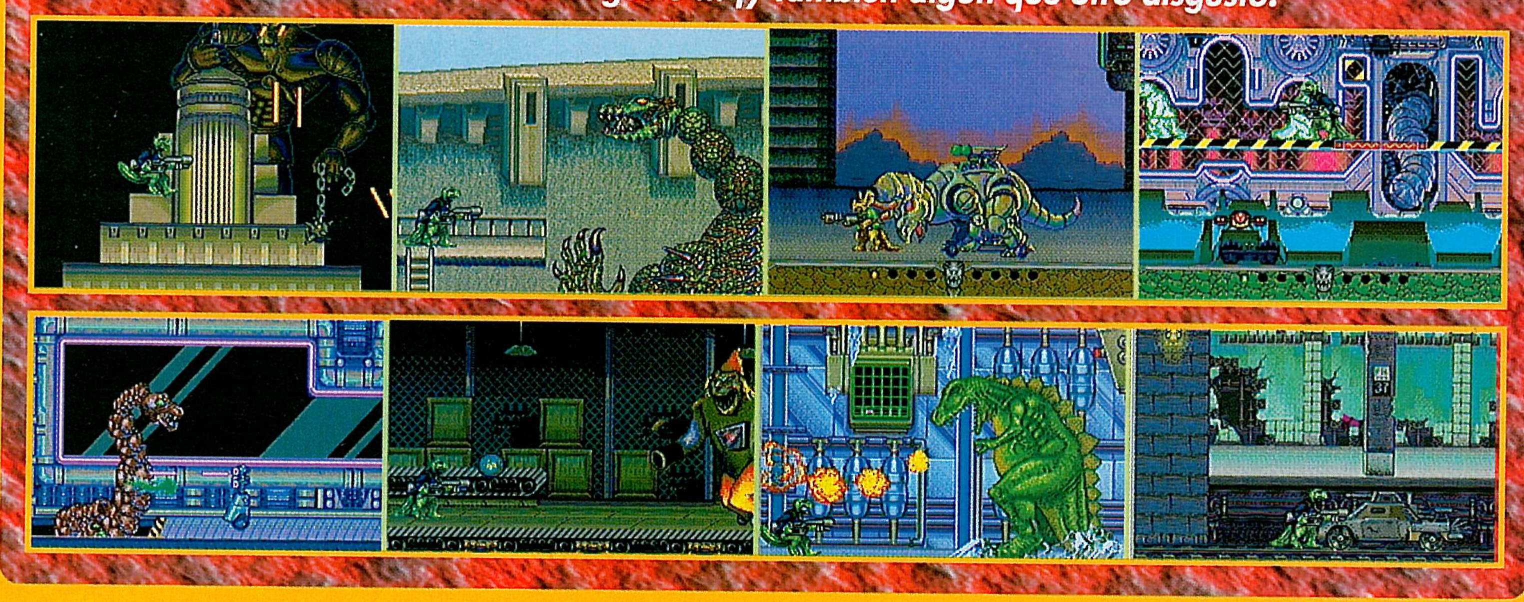


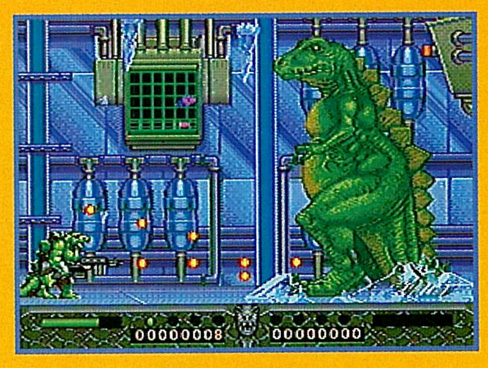
y disparar. Para que nuestros tres amigos restablezcan el orden, deberán enfrentarse a mil y una adversidades que saldrán a su paso a lo largo de cinco trepidantes fases: Tenemet, Cavernas, Blue Line Train, Hollywood Stage y la Base. Cada una de estas fases se divide en múltiples partes y al final de ellas, los saurios se verán las caras con un temible monstruo. Las esmeraldas repartidas por las fases son fundamentales pues contienen diversos tipos de disparo, aumentan la potencia de quien las recoge o recargan la barra de vida.

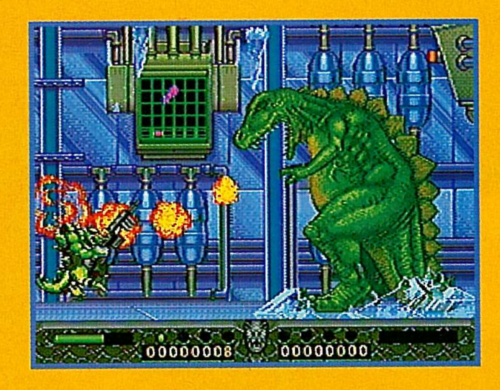
Pero algo monstruoso de verdad es

Enemigos

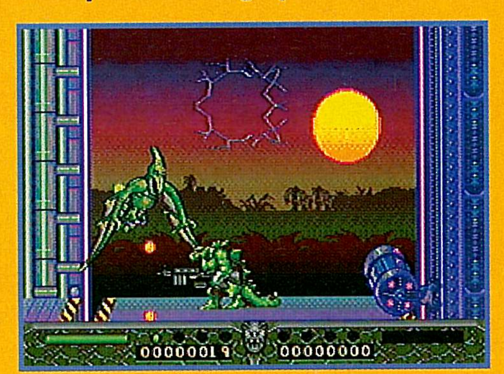
Si algo no te faltará en este maravilloso juego de plataformas son enemigos con los que medir tus fuerzas. Los tienes de todas las formas, tamaños y colores. En la variedad está el gusto ... ¡y también algún que otro disgusto!

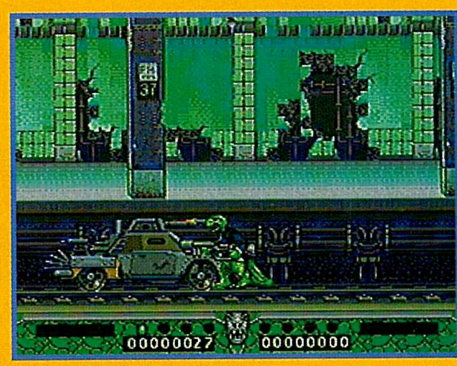




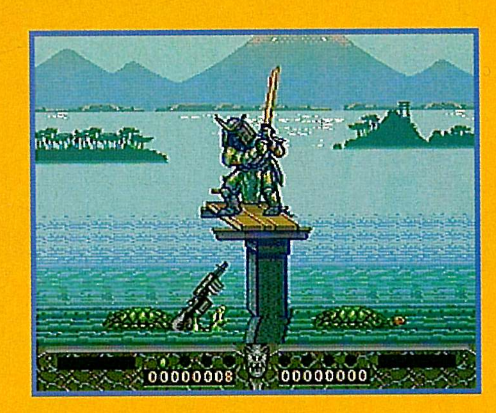


La variedad de enemigos le da mucho dinamismo al juego. ¡Ojo con éste que echa fuego por la boca!



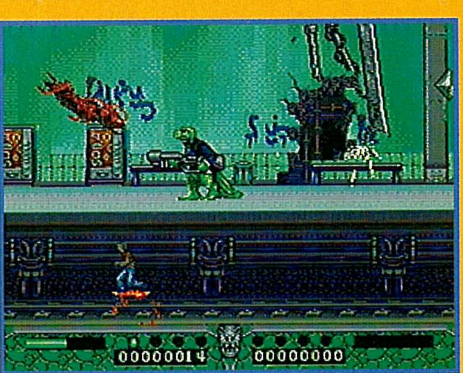


la increíble calidad e ingenio de sus gráficos y escenarios, la abundancia y variedad de enemigos, y el número y diversidad estructural en el desarrollo de la acción. «Dinosaurs for Hire» es una auténtica maravilla de juego de plataformas a la que muy pocos se podrán resistir.













Gráficos (1–10): 9

Escenarios de vivos colores, muy variados e ingeniosos.

Movimiento (1–10): 8

Buenos movimientos y muy rápidos. A veces, excesivamente veloces.

Sonido (1–10): 9

Realistas efectos sonoros, tales como rugidos y risas, le imprimen al juego un hiperrealismo alucinante.

Jugabilidad (1–10): 9

Muy entretenido. No pararás hasta que no termines con tus enemigos.

OPINION

La primera impresión que se tiene al empezar a jugar es la de estar ante un cartucho simplemente gracioso, sin más. Sin embargo, poco a poco empiezas a descubrir sus cualidades y termina por maravillarte.

La realización gráfica, la composición escénica con fases de desarrollo vertical, horizontal y mixto, y la variedad de enemigos son aspectos positivos.

Si le añadimos la posibilidad de dos jugadores simultáneos y una dificultad media-alta, el resultado es un cartucho tan jugable como adictivo. Una joya, en serio.

Con juegos como «Dinosaurs for Hire», la moda de los dinosaurios esquivará el calificativo de pasajera.

TOTAL 91

GLOBAL GLADIATORS

Por un Medio Ambiente Más Limpio

Conocíamos ya la vocación de héroes de Mick y Mack, estos simpáticos muchachotes devoradores de hamburguesas de McDonalds y que tanto furor han causado en Mega Drive. Sabíamos que su mayor afán era convertirse en gladiadores y surcar los mares en busca de emociones fuertes y aventuras que contar a sus nietos. Todo esto era de dominio público. Sin embargo, lo que no estaba nada claro era que volvieran a dejarse convencer una vez más por ese misterioso payaso que siempre aparecía cuando menos se lo esperaban y les animaba a hacer realidad todos sus sueños.

Como dos jóvenes inquietos que son, esta vez se han empeñado en salvaguardar el medio ambiente y se han propuesto dedicar toda una misión a limpiar su entorno de basuras, inmundicias varias y otros

Pantallas Game Gear



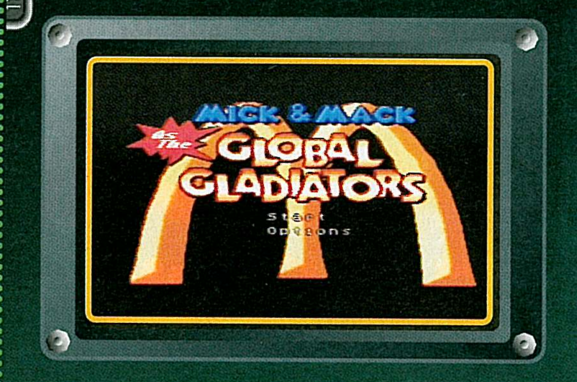








Virgin • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores:1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 0 • Fases:4



FASE BONUS





Recoge 50 arches (emes de McDonald) y llegarás a la fase de bonus. Una vez aquí recoge las latas, botellas y periódicos que caen del cielo, y ponlos en el contenedor adecuado para su reciclaje. ¡Obtendrás punto-bonus!

Pantallas Master System













bichitos molestos. Y, la verdad, muchos de nosotros deberíamos aprender.

Así, con tan elogiable objetivo y convencidos de su éxito, nuestros amigos han iniciado su andadura por nuestras queridas Master System y Game Gear.

Antes de que comience el juego debes elegir entre cualquiera de los protagonistas, Mick o Mack, sin que ninguno de ellos se moleste. Una vez hecha la selección y provisto del extraordinario "gooshooter", comienza a limpiar de basuras los cuatro mundos de los que consta la aventura y deshazte de los enemigos indeseables que se interpongan en tu camino.

Mick y Mack reciben puntos por neutralizar monstruos, por recoger Guays coleccionables (el corazón y el reloj), por tocar los Espacios Especiales, por coger arches (emes de McDonalds) y por ganar en el juego de Bonus.

Tanto si tienes una Master System como una Game Gear, te quedarás alucinado con los 1.250 gráficos de fenomenal animación y con la música y el sonido más conseguidos hasta la fecha y los

Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Una auténtica maravilla con divertidísimos personajes y escenarios de ensueño.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aunque a algunos amigos de los juegos frenéticos les pueda parecer lento, para la mayoría será una delicia.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Música súper marchosa y muy entretenida, y efectos sonoros, de película.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Será difícil que te separes de la consola. Altamente peligroso.

OPINION

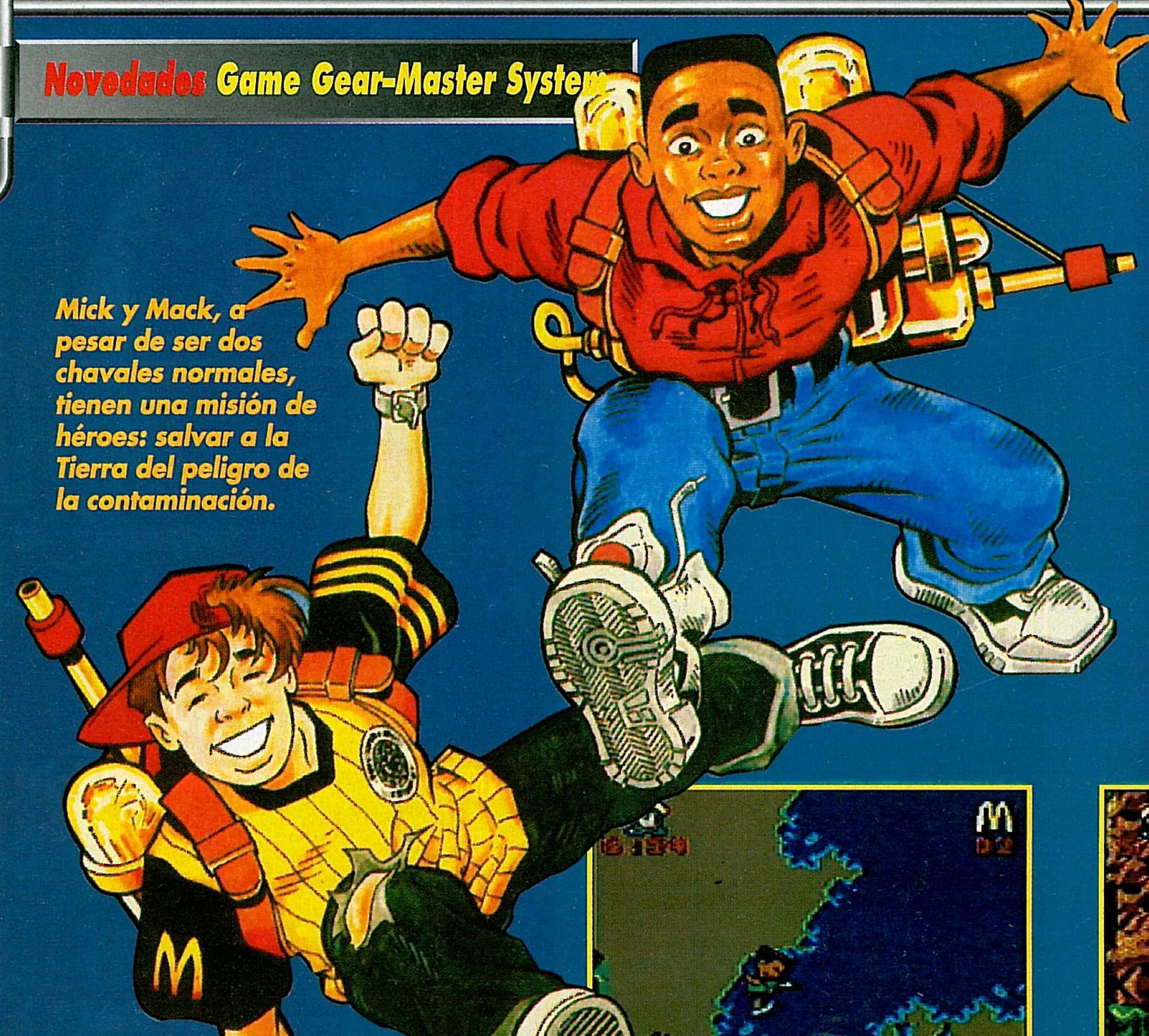
Si alguien creía que la Master System no iba a ser capaz de mantener en este juego el mismo nivel de calidad que su hermana mayor, la Mega Drive, estaba totalmente equivocado.

En este cartucho todo es genial, desde los estupendos gráficos y prodigiosas animaciones hasta la increíble banda sonora. Incluso nos atreveríamos a decir que en ocasiones hemos dudado si estábamos jugando con la versión Mega Drive en vez de con la de los 8 bits de la Master y la Gear.

Con esto queda dicho todo.

TOTAL 87

Divertido, simpático, bonito... Un título totalmente recomendable.



Mick y Mack, a pesar de ser dos chavales normales, tienen una misión de héroes: salvar a la Tierra del peligro de la contaminación.

escenarios más espectaculares que te puedas imaginar.

No lo pienses más. Colócate el Gooshooter y únete a Mick y Mack en su cometido de limpiar de suciedad y monstruos el Mundo Slime, el Bosque Místico, el Toxi-Town y el Mundo Artico., cuatro bellos parajes por los que merece la pena luchar.

Échales una mano porque recuerda que, aunque estos dos jóvenes tienen mucha voluntad y madera de héroes, todavía les queda bastante





Mundos Salvajes

¿Preparado para vencer a los monstruos de los cuatro mundos?:

1. EL MUNDO SLIME: Este es un repugnante paraje lleno de plataformas que te disuelven. No tiembles cuando te encuentres con la baba resbaladiza del multiforme Goober.

2. EL BOSQUE MÍSTICO: En este sórdido mundo debes engañar al pez y tener cuidado con las plataformas de troncos que caen mientras saltas de rama en rama.

3. LA TOXI-TOWN: Te encontrarás en un ambiente típicamente urbano. Presta atención a las llantas que se vienen abajo cuando intentes atravesar la polución industrial que azota a la ciudad.

4. EL MUNDO ÁRTICO: tendrás que atravesar bloques de hielo que son muy resbaladizos. Splatter Bat, Yeti y Frosty son algunos de los fríos enemigos a los que debes destruir.







Antes de dar un paso en falso, Mick mira a su alrededor para asegurarse del camino a seguir.



Virgin • Plataformas • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 0 • Fases: 4





Global Gladiators ha sorprendido a propios y extraños en sus veriones para las menores de la familia Sega. Si fue mucho en Mega Drive, ahora... ¡total!



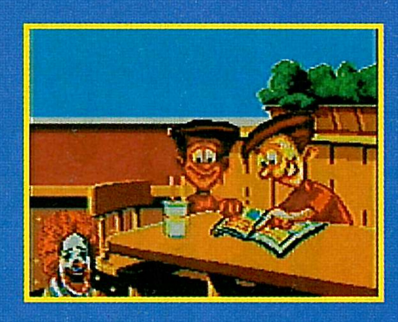


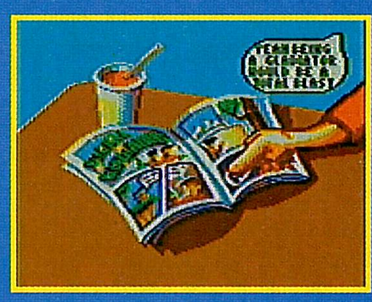
Pantallas Game Gear

El Día Antes

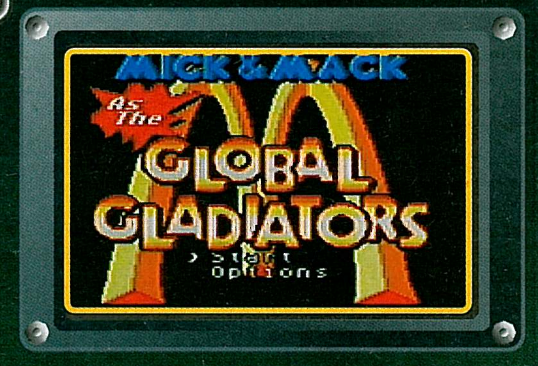








Todo comienza siempre en el mismo lugar: en su restaurante favorito donde se reúnen para comer esas deliciosas hamburguesas. Su deseo de llegar a ser los héroes del barrio les mueve a iniciar todo tipo de aventuras. Así, ni cortos ni perezosos, han decidido limpiar el mundo de basuras y otros individuos indeseables. Todo un reto al que, sin duda, debes unirte.



Gráficos (1–10)

Grandes y muy bien realizados. La mar de simpáticos, incluso los enemigos.

Movimiento (1–10)

Un scroll delicioso. Una animación fantástica y súper veloz.

Sonido (1–10)

La melodía acompaña perfectamente a la acción y los efectos son todo un logro. De lo mejorcito, oye.

Jugabilidad (1–10)

Dificultad alta, pero apropiada. En cuestión de adicción, todo un seductor.

OPINION

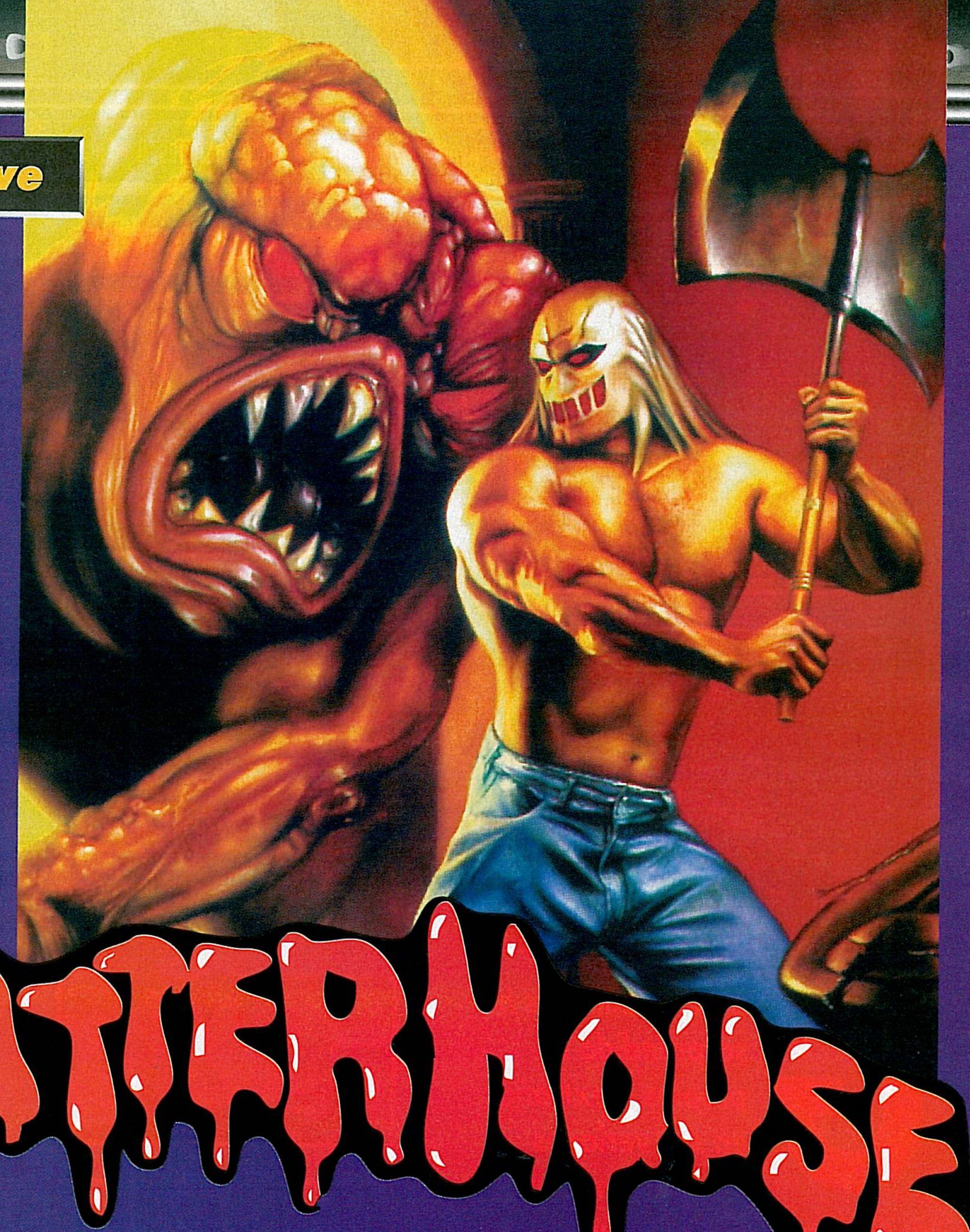
Si os gustan los juegos del tipo "Sonic", este «Global Gladiators» os encantará porque tiene los mismos ingredientes, es decir: acción trepidante sin un sólo segundo de descanso, gráficos y escenarios de lujo, unos movimientos de los personajes soberbios, excelentes efectos sonoros y una melodía de las que hacen época.

Si a todo esto le añadimos el loable argumento de la aventura, -que no es otro que eliminar todo aquello que contamina la Tierra-, pues mejor que mejor.

Más adictivo que las corbatas de Carrascal.

TOTAL 89

Una auténtica maravilla para los jugones de la pequeña de Sega. ¡Y además es un cartucho ecologista!



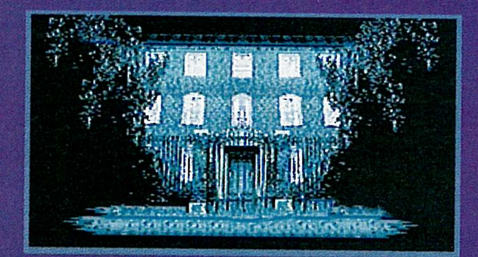
SPLATTERHOUSE PART 3

Los Demonios Andan Sueltos

Carpioroff, jefe supremo de la Hermandad de Hordas Demoníacas, sufre una fuerte depresión. Posee todo lo que había deseado en su vida, excepto una cosa: echa de menos la compañía de una bella dama con quien compartir las frías y solitarias noches de invierno (hasta en el infierno se nota el descenso de temperaturas).

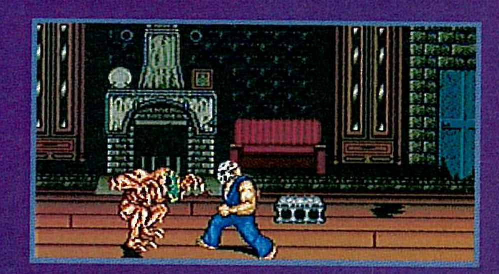
Dispuesto a cualquier cosa por resolver este gran problema que le está dando más de un dolor de cabeza, el Maligno asciende una vez más desde las profundas calderas a la tierra. Y como este malvado es de costumbres fijas, ha decidido volver a un paraje conocido en el que se pueda desenvolver a su gusto. Así, sin pensárselo quince veces, decide alquilar de nuevo la Casa de la Colina, un caserón lúgubre y sombrío donde lo haya.

Pero Carpioroff no había contado con un gran inconveniente: entablar relaciones con una joven, y que encima sea atractiva, no es tarea fácil, y menos teniendo un careto tan desagradable como el suyo (recordad que se trata de un horripilante engendro del infierno).



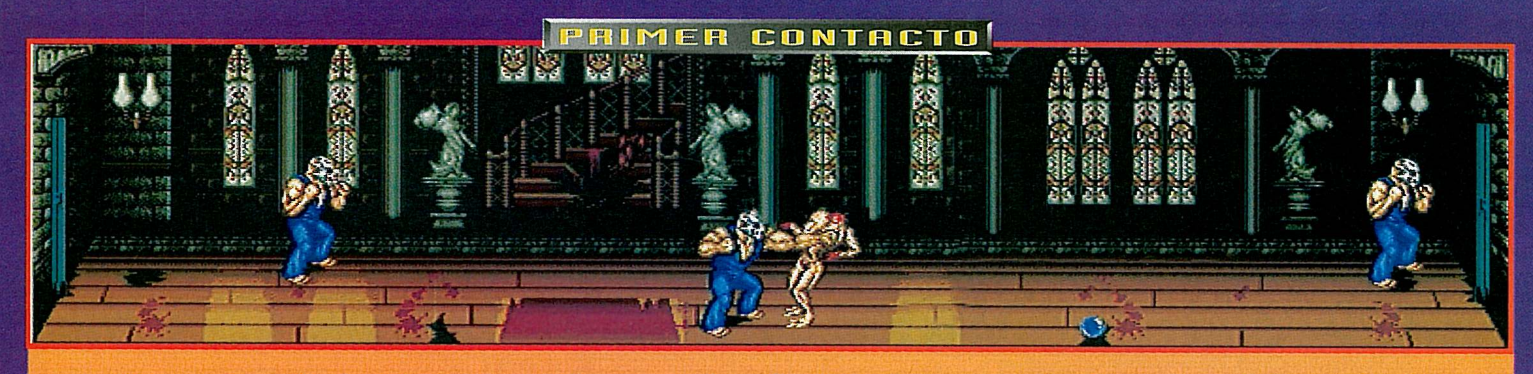
Una vez percatado de su incapacidad para ligar, decide hacer las cosas a la tremenda y secuestrar a la primera chica que le parezca lo suficientemente guapa como para compartir con él el calorcillo del averno.

Mientras tanto, el doctor Richard Mueller, tras sus últimos enfrentamientos con el Maligno y después de asistir a la consulta de un reputado psiquiatra, -al que ha tenido que pagar unos honorarios que casi le dejan en la ruina-, se ha casado con su novia de toda la vida, Jennifer, y ahora se dedica a impartir



Namcot • Acción • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Password • Fases: 7

PRIMER CONTACTO



Rick, nuestro valiente protagonista, comienza su arriesgada misión de rescate en la primera planta de la mansión del Demonio, también conocida sarcásticamente como "La Casa de la Pradera".
Una vez traspasado el umbral del siniestro caserón, nuestro amigo no tarda en disfgrutar del "efusivo" recibimiento que le tienen preparado una pandilla de zombies locos. Pero Rick no está dispuesto a dejarse derrotar tan fácilmente, y menos así, nada más empezar el juego, por lo que empieza a repartir golpes a diestro y siniestro, dejando primero sin cabeza a sus demoníacos enemigos y convirténdolos después en un montoncillo de polvo .
Pero esto no es más que una pequeña muestra de todo lo que le espera a Rick tras los múltiples recovecos de esta siniestra mansión que deberá recorrer de punta a punta si quiere rescatar a Jennifer. ¿Te atreves a acompañarle?

conferencias por todo el mundo.

Aprovechando uno de sus múltiples viajes y como la vida está llena de casualidades, Carpioroff secuestra precisamente a la bella Jennifer, que ya está más que curada de espanto porque es la tercera vez que se ve en la misma situación, y al hijo de la feliz pareja, David.

Tras este lamentable suceso, las pesadillas y las voces misteriosas vuelven a los sueños del doctor Mueller. Sólo queda una salida si quiere rescatar a su amada: la Máscara del Terror que descubrió en un antiguo templo maya en las profundidades de la selva de Cancún.

Con la Máscara puesta, Richard se arma de valor y traspasa el umbral de la siniestra Casa de la Colina. Allí le esperan todo tipo de horrores y criaturas de esas que pueblan las leyendas y las historias de miedo, sólo que en esta ocasión son reales.

Carpioroff se ha hecho acompañar por lo más selecto de sus hordas y

Splatter House ha conseguido, una vez más, superarse a sí mismo. Esta tercera entrega es sencillamente, megadivertida.



Todo, absolutamente todo en este cartucho está pensado para meter miedo. ¡Y vaya si lo consigue!











Los efectos sonoros son increíbles, y si no escuchad las espeluznantes carcajadas del demonio...



Richard, sin ayuda de nadie, deberá encontrar el camino que le lleve hasta su amada esposa y su hijo, a través de las numerosas habitaciones construidas en cada planta de la casa.

Para conseguirlo cuenta con un viejo mapa hecho con piel humana y en el que, con sangre, está marcado el macabro recorrido.

Pero esta no es la única dificultad que encontrará, ya que además tendrá que enfrentarse con todo tipo de zombies y criaturas del infierno con la piel supurante y a las que se les cae la carne a tiras. En definitiva, criaturas tan agradables para el olfato como para la vista, peroa quienes irremediablemente tendrá que reducir, bien a base de golpes o con la ayuda de las diversas armas que encuentre en alguna de estas habitaciones.

Las armas le proporcionarán bien vidas extra, bien poder para enfrentarse a los guardianes de cada nivel. Estos, muy en su papel, intentarán impedir que Richard llegue a enfrentarse con el Maligno y rescatar a su familia.





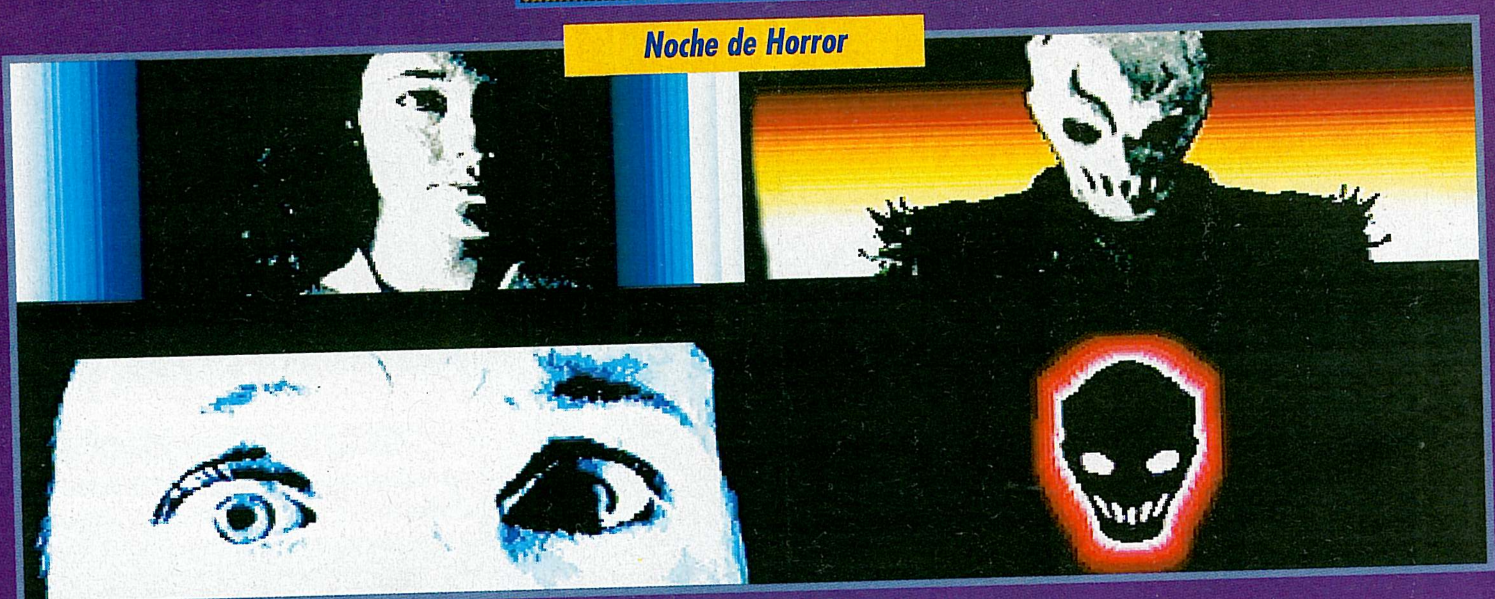








Noche de Horror



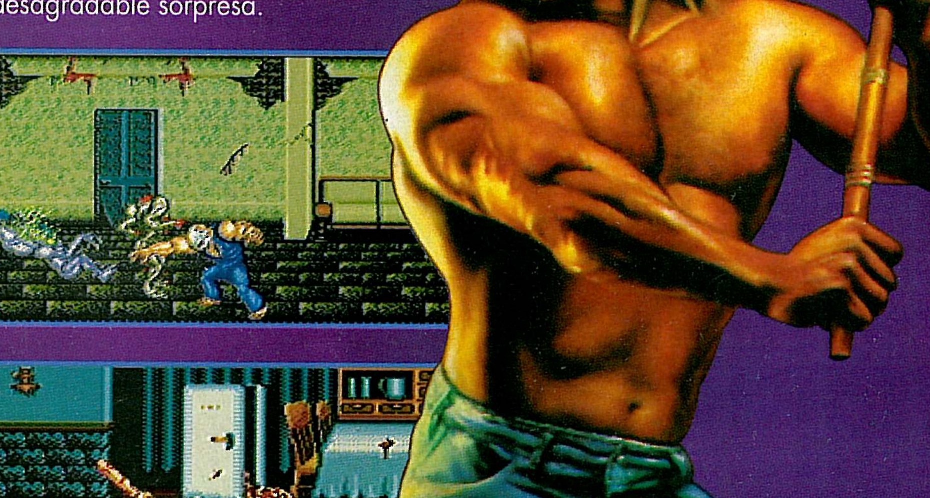
Como si de una película de terror se tratara, aquí tienes la secuencia del juego en la que Jennifer, esposa del prestigioso científico Richard Mueller, es asaltada por el malísimo Carpioroff. La expresión de temor de la bella joven está más que justificada ante tan horrible aparición.








En una operación de rescate se resume este trepidante juego de acción para un jugador, con tres niveles de dificultad y password, en la que no tendrás ni un segundo de respiro. Todo ello se verá animado por una extraordinaria banda sonora que te acompañará por tétricos escenarios, en los que podrás encontrarte cualquier desagradable sorpresa.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Un trabajo muy detallado en el que destacan los elementos macabros.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Necesitaría aún mayor suavidad, aunque es fácil de controlar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Música realmente buena y efectos sonoros totalmente espectaculares.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Muy entretenido. No te cansarás de aniquilar criaturas diabólicas.

OPINION

La oferta de cartuchos macabros como éste no suele ser muy abundante, por lo que esta tercera entrega de Namco hace que los morbosos recibamos «Splatterhouse III» con alegría y alboroto.

Además esta versión de "la casa de los horrores" ha mejorado en todos los aspectos a las dos entregas anteriores, destacando especialmente los movimientos del protagonista, que ahora son mucho más suaves.

Además, a pesar de tratarse de una tercera parte, se trata de un juego muy original. Nada, por tanto, que reprocharle.

TOTAL 84

Un juego para disfrutar a tope gracias a sus excentricidades y locuras macabras. Acción salvaje y diversión asegurada.



Para Ponerse las Botas

TENGEN WORLD CUP SOCCER

Cada año aparecen más y más cartuchos cuyo protagonista es un orondo balón de cuero blanco con pintas negras. Esta vez, para cumplir la regla, le toca el turno a «World Cup Soccer» que sale al mercado con la original intención de convertirse en el juego de fútbol definitivo. Si llega a alcanzar esta categoría o se queda en un juego deportivo más, dependerá sólo de ti.

En nuestra Premiére del mes pasado te dábamos unos apuntes acerca de este simulador deportivo y en ella destacábamos los increíbles disparos y la fantástica animación de los jugadores. Ahora, después de haber disputado más de un mundial, confirmamos ambos aspectos como lo mejor del cartucho.

Las opciones de «World Cup Soccer» son muy variadas: dos niveles de dificultad, tres tipos de sonido distinto, tiempo a 15, 30 ó 45 minutos, dos velocidades de juego, posibilidad de elegir entre partidos de exhibición o entrar en la competición del Campeonato Mundial, veintitrés equipos diferentes y, para los muy supersticiosos, posibilidad de elegir el color de la camiseta de tu equipo.

Además, una vez empezado el encuentro, podrás cambiar la colocación de los jugadores pulsando el botón de «start».

Los cuadros de información previos a cada partido son muy completos, ya que te ofrecen desde la táctica a desarrollar en la cancha, hasta la posición de cada jugador, siendo posible variarla (de centrocampista a lateral, por ejemplo), sin necesidad de cambiar la opción elegida.

Sin duda, se trata de un buen

Es destacable el sentido del humor con que están concebidas algunas situaciones del juego.

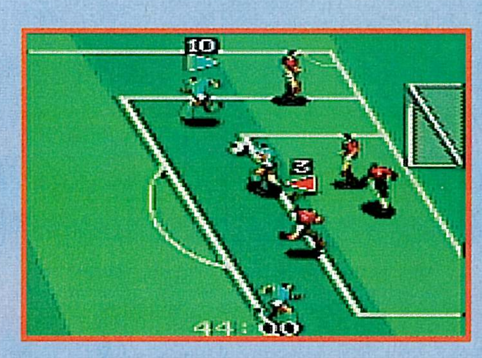
¡Parece mentira que en un consola tan pequeña puedan caber tantos países! ¡Hasta España!

Tengen • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores:1 • Niveles dif.:2 • Continuac.: Password • Fases: 4









Este divertido simulador, además de una buena realización técnica, posee una considerable variedad de opciones.

juego de fútbol, con unos gráficos y una animación excelentes, que ha sabido aprovechar a la perfección las posibilidades de la Game Gear.

Un simulador deportivo ideal para quien le guste el fútbol espectáculo y quiera llevárselo con él a cualquier parte.

Van Basten, Papin y Gullit ya deben estar disfrutando a tope con este Tengen «World Cup Soccer».

Menú de Opciones







Antes de iniciarse el partido, se nos ofrece la posibilidad de elegir la situación táctica de los jugadores sobre el terreno de juego. Tres son las opciones: 4-3-3, la más defensiva; 4-2-4 y 3 back (tres defensas), ambas con clara disposición atacante.

PRIMER CONTACTO

Para disputar nuestro primer encuentro elegimos al equipo brasileño. Después de una fantástica jugada, en la que recorrimos el campo sorteando a mil y un contrarios y que finalizamos con un trallazo que hizo que el balón besara la red de la portería contraria, comprendimos que nos encontrábamos ante un cartucho digno de unos maestros del balompié como nosotros.



Gráficos (1–10): 9

Jugadores de gran tamaño y realismo gráfico. Sin duda, de lo mejor que hemos visto hasta ahora.

Movimiento (1–10): 9

Gran variedad de remates y perfecta animación, casi tan veloz como el real.

Sonido (1–10): 8

Animada melodía que no entorpece en absoluto el desarrollo del juego. Efectos sonoros más que aceptables.

Jugabilidad (1–10): 9

Si eres aficionado al fútbol, este puede ser el definitivo para tu Game Gear. Tan adictivo como jugable. Una gozada.

OPINION

Desde hace un par de años, el listón en juegos de fútbol está muy alto. El «Super Kick off» para la portátil de Sega supuso una pequeña revolución para este tipo de cartuchos.

Ahora, «Tengen World Cup Soccer» se mantiene en este nivel, ofreciendo además mayor perfección y definición en los gráficos. Pero lo más sorprendente son sin duda la diversidad de remates y la velocidad del juego, realmente de vértigo. Y si de jugabilidad hablamos, ¡una locura!. Simplemente genial.

TOTAL 88

«Tengen World Cup Soccer» es un excelente simulador de fútbol que contentará a los más exigentes amantes de tan popular deporte.



X-RANGER

Contra la Invasión Extraterrestre

Llegado el siglo XXI y tras cincuenta años de lucha por el control de la Tierra, los hombres llegaron al convencimiento de la necesidad de perpetuar la paz en el mundo.

Para lograr que esta determinación llegara a buen puerto, los dirigentes de los ocho bandos involucrados nombraron un único líder mundial que presidiera el Gobierno de la Paz. Bajo su mando, la humanidad se vio sumergida en una lenta recuperación de la normalidad y tras unas décadas sin conflictos, el caos parecía una página oscura del pasado prácticamente irrepetible.

Por desgracia, la paz no iba a depender sólo de las buenas intenciones. Llegados de otras galaxias, diferentes expediciones de extraterrestres intentaron asentarse en nuestro Planeta. Aunque en un principio fueron fácilmente rechazados, el Gobierno de la Paz decidió crear un cuerpo especial de









choque dotado con los mayores adelantos técnicos. Recordando a aquel legendario grupo de hombres que hace siglos vigilaba las fronteras americanas guardando celosamente las leyes, fueron bautizados como los "X Rangers".

Los valerosos Rangers cumplían éxitosamente todas las misiones que les eran encomendadas, hasta que un día comenzaron a caer del cielo naves procedentes del Planeta Stone.

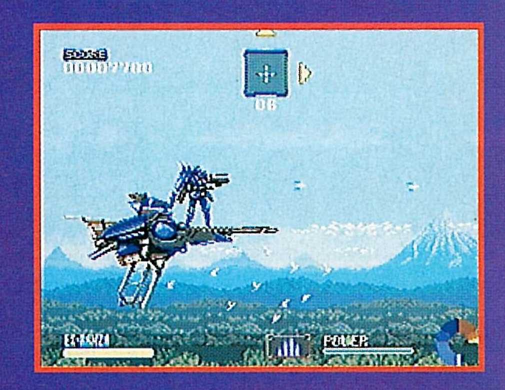
Los robots de los Rangers parecían juguetes de niños ante las potentes armas y artefactos que además les superaban en diez a uno. La derrota de las fuerzas terráqueas fue inminente y en un intento desesperado por salvar algo del desastre total, se reservó al único Ranger superviviente. La ocupación de la Tierra se consumó y quedó bajo el dominio de un Tirano Misterioso.

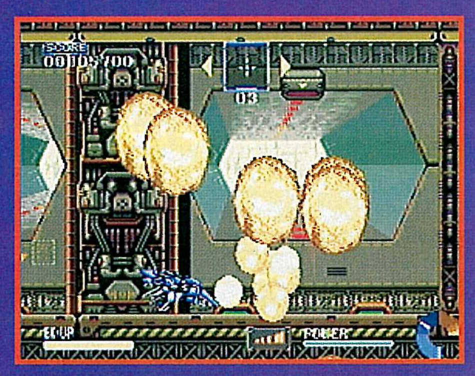
En la clandestinidad, un equipo de







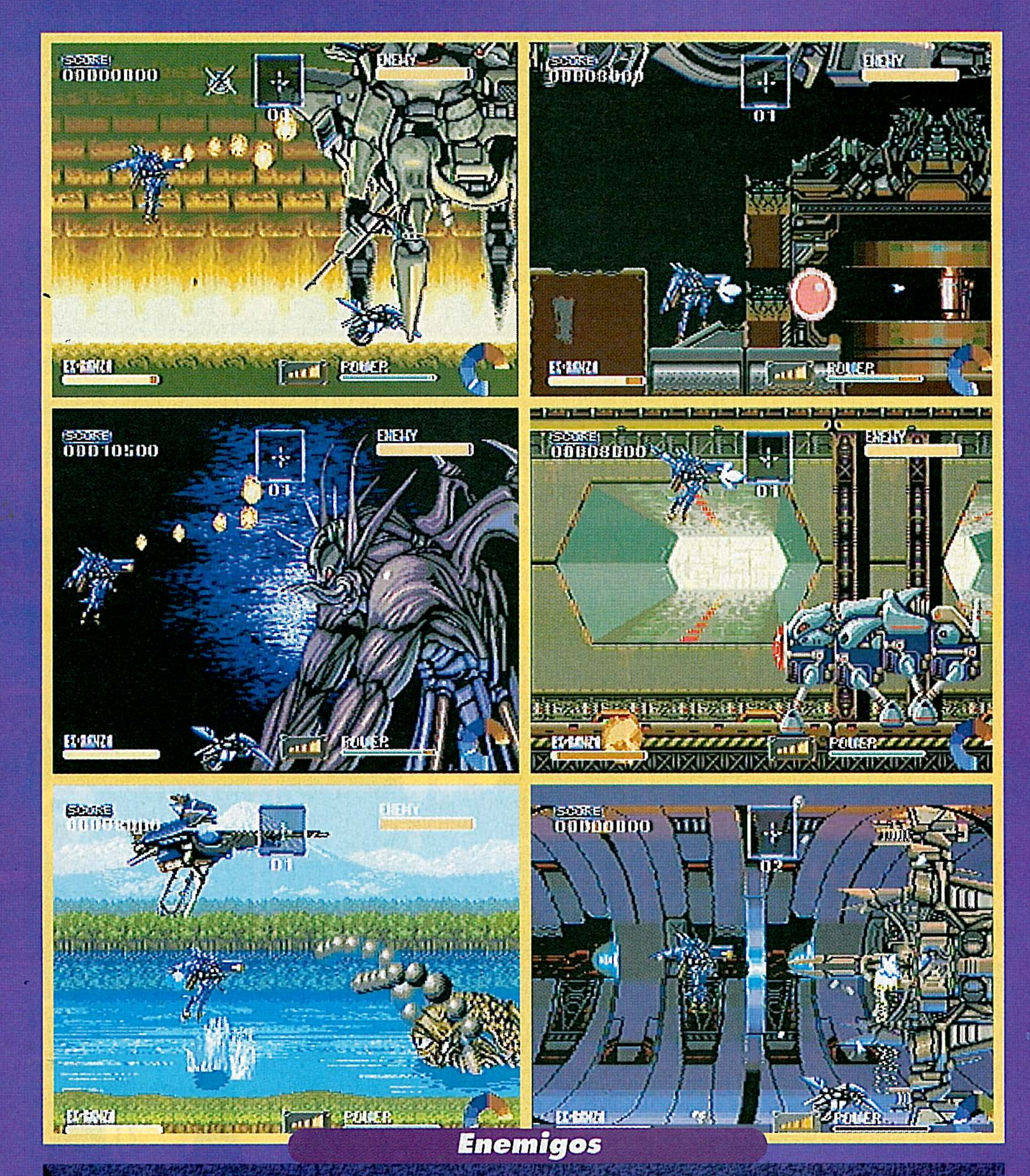










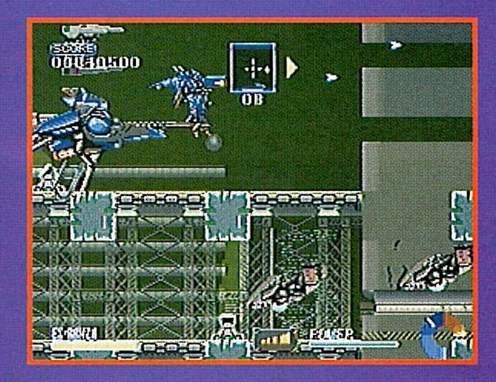


Enemigos

Si es verdad que la talla de un hombre se puede medir por la de sus enemigos, la talla de "X Ranger" debe ser enorme, porque sus adversarios no son ninguna perita en dulce. Para que nuestro héroe pueda volver con Psiquis deberá dar buena cuenta de ellos..... y de otros cientos menos grandullones, pero con la misma mala sombra.



Al recibir el impacto de un arma enemiga potente, observarás que el escenario cambia de color.



Ante ti, la nave Air Craft. que, además de abastecerte de armas, te servirá de apoyo aéreo.

Sega • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 6 • Continuaciones: 3 • Fases: 6



PRIMER CONTACTO

Así comienza "X Ranger". Nada más iniciarse el juego una nube de aparatejos voladores nos bombardean sin piedad. Por suerte nuestra moto no recibe los impactos, con lo que nos evitaremos todo el pesado papeleo del seguro. Este vehículo portentoso alcanza velocidades de espanto y, además, es nuestro suministro de superarmas. Basta con que nos subamos en ella y pulsemos el boton B.
Sobre las dunas, el peligro con mil caras nos aguarda dispuesto a acabar con nuestras esperanzas de éxito.









científicos reforzaron el robot Ranger equipándolo con nuevas armas, como bombas expansivas, lanzallamas, láser multidireccional, escudo inmunizador y súperdisparo.

Para hacerlo más movible y resistente también se le dotó de dos vehículos repletos de armas.

Cuando se disponían a probar los adelantos, se conoció la noticia del secuestro de "Psiquis", la chica que memoriza las claves para un futuro mundo mejor. X Ranger parte inmediatamente a liberar a la chica.



Algo insuperable en este juego es el realismo de la explosiones, que van acompañadas además por unos efectos sonoros alucinantes.

Así está la situación y aquí comienza tu aventura en la que el robótico ranger tendrá que vérselas con todo tipo de enemigos a lo largo y ancho de seis peligrosas fases de alucinante diseño futurísta.

En los finales de cada fase, divididas en dos sectores, encontrará un terrible enemigo defendiendo su territorio. Para salir bien parado de estos envites será necesario reservar la mayor potencia de la súper-arma.

Por suerte, en la búsqueda cuentas con los poderes psíquicos de la chica



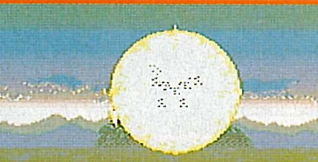












que te indicarán en cada momento el camino a seguir.

En este trepidante juego de acción, altamente entretenido, disfrutarás de paisajes de ensueño, de cuidados detalles y de un nuevo programa de tratamiento cromático que ha permitido emplear 128 colores frente a los 64 tradicionales. ¡Una auténtica pasada gráfica!

Igualmente gozoso es el movimiento de las pantallas y la realización de los personajes, con un scroll realmente logrado y superrealista.

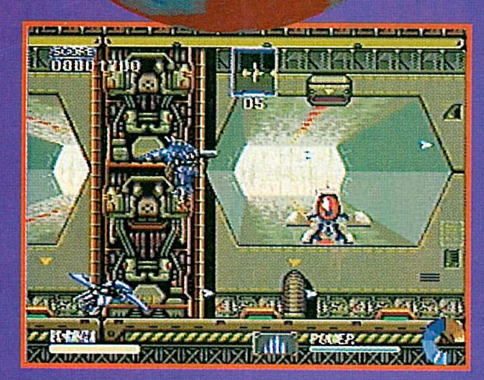
Por último, a los aficionados a la buena música les recomendamos que se hagan con unos buenos cascos, merece la pena. En serio.



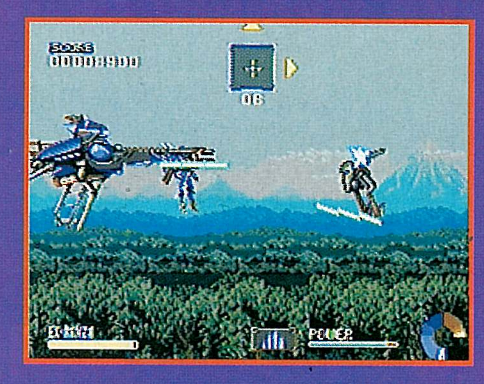


Disfruta del novedoso tratamiento del color en este juego: hasta 64 tonalidades más de las habituales. ¡Qué pasada!



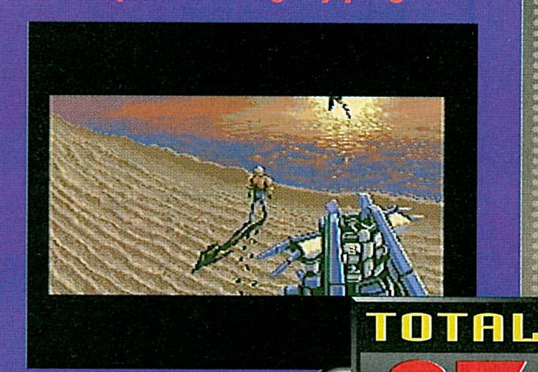


La espectacularidad de las imágenes en tres dimensiones te alucinará. ¡Igualito que en el cine!



A través de seis fases futuristas, el Ranger tendrá que luchar contra todo tipo de enemigos y peligros.







Gráficos (1–10): 9

Un sueño, una locura, endemoniadamente buenos. Te encatarán.

Movimiento (1–10): 8

Posee todo el realismo de las tres dimensiones y un scroll de lujo.

Sonido (1–10): 9

Ponte unos cascos, sube el volumen al máximo y disfruta de lo lindo.

Jugabilidad (1–10): 7

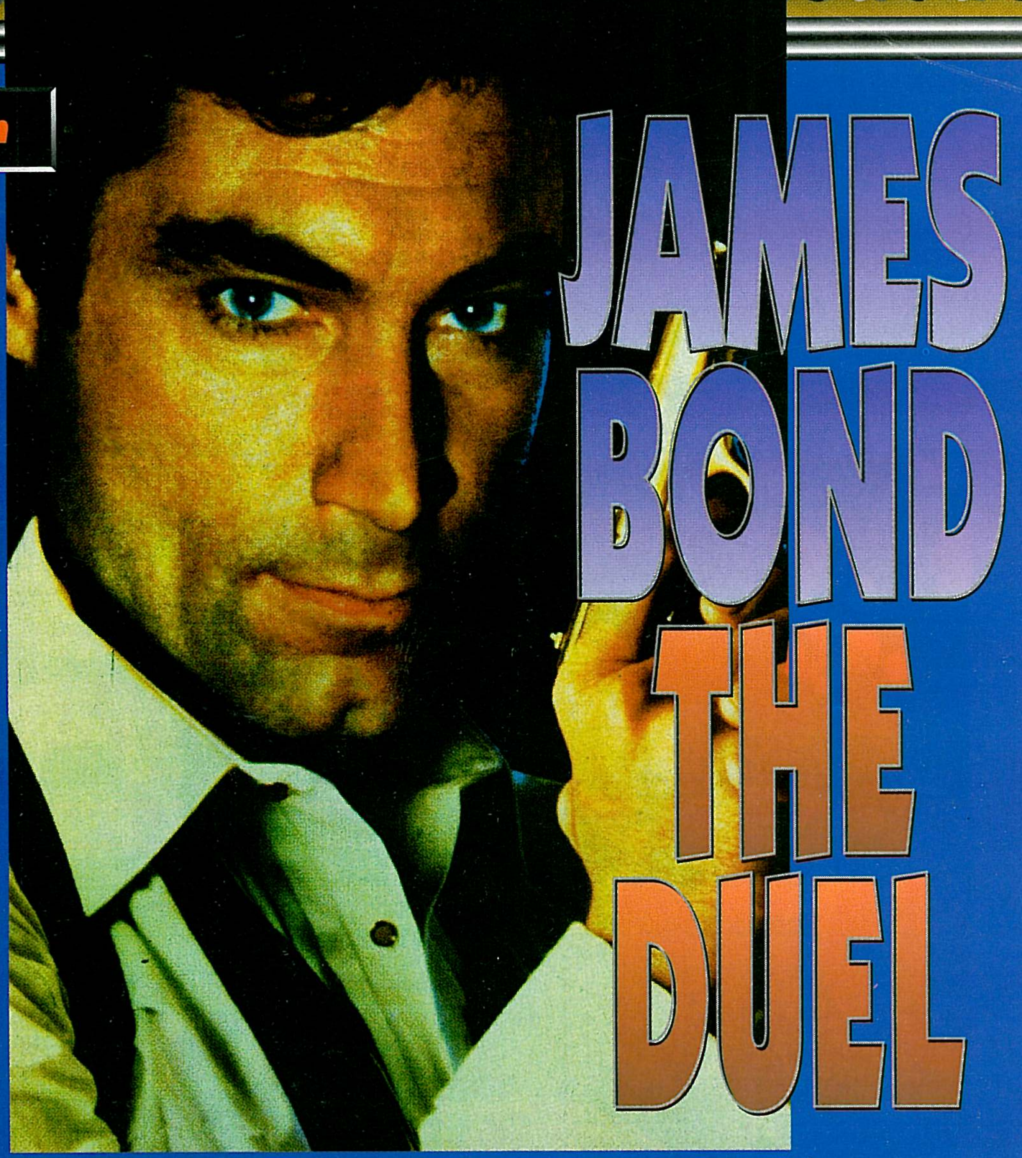
Algo complicadillo, pero todo lo bueno... cuesta.

OPINION

Con juegos como «X Ranger», parece que Mega Drive ha ganado la batalla por la calidad. Todos los aspectos técnicos están muy cuidados y definidos. Hemos observado un afán por el detalle, por la perfección del tratamiento del color y por el realismo de las imágenes, que se han realizado en tres dimensiones. Especial atención merecen las explosiones y el movimiento de los fondos. En cuanto a la música y los efectos sonoros también superan el listón de calidad que todos hemos deseado.

«X Ranger» es un ejemplo de una nueva generación de juegos que aprovechan al máximo las posibilidades de la Mega Drive.

TOTAL 87

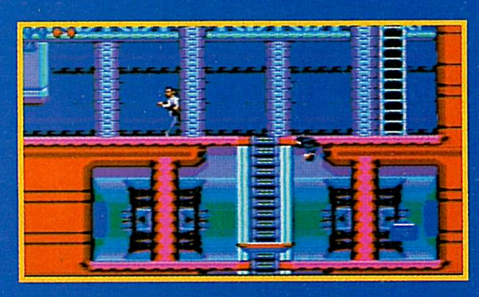


James Bond The Duel

El Superagente 007 disfrutaba de unas vacaciones en la solitaria playa de Benidorm. Entre las olas podía ver a su nueva acompañante jugando con los pulpos que por allí abundan. Bond, cansado por la juerga de la noche anterior, se disponía a dar una cabezadita cuando un hombrecillo de aspecto bastante despreciable se tumbó en la toalla de su amiga. Bajo el disfraz de "macarra playero", 007 reconoció al superagente 86, Maxwell Smart. Sin duda, sucedía algo grave. Efectivamente, las mujeres del jeque Alí Mohamed Carpio han sido secuestradas mientras éste inspeccionaba sus pozos petrolíferos. Sólo un hombre puede rescatarlas ... y ese es Bond.

Aquí empieza la aventura para nuestro héroe y no va a ser fácil, pues las mozas están repartidas a lo largo de cinco fases repletas de acción y obstáculos. Los rescates se llevan a cabo en un gigantesco barco con incontables escaleras y plataformas, en las ramas de un espeso bosque, dentro de una fortaleza muy vigilada, por las estrechas galerías de una mina y en un complejísimo laboratorio. En cada una de ellas tendréis que hacer uso de vuestras armas: pistola súper rápida, potentes granadas y cohetes dirigidos, así como de vuestra capacidad de salto. Os presentamos un juego entretenido, pero que os hará sudar tinta, tanto a vosotros como al bueno de Bond... James Bond.

Un Hombre de los que Dejan Huella







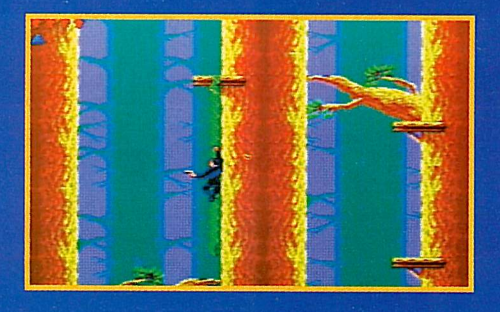


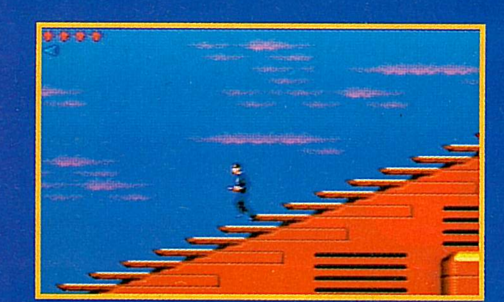
¡Sorpresa!



Nada bueno parece ocultarse tras estas acorazadas puertas, pero os equivocáis. Disparadlas repetidas veces y, cuando las derribéis... ¡¡guau!!

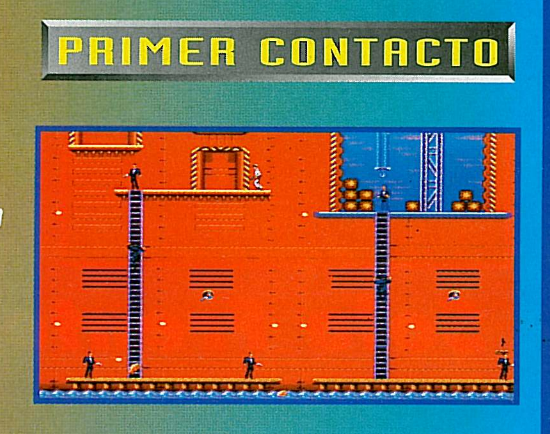
Domark • Arcade • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 5

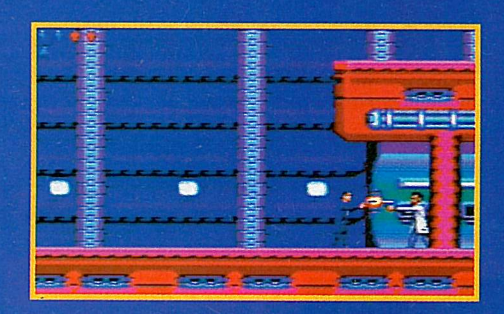




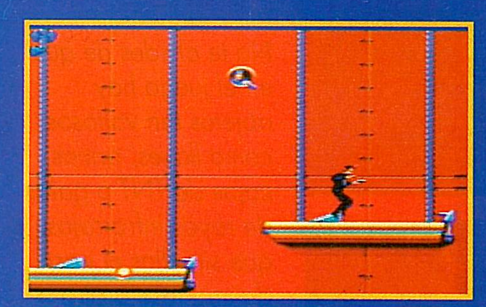
PRIMER CONTACTO

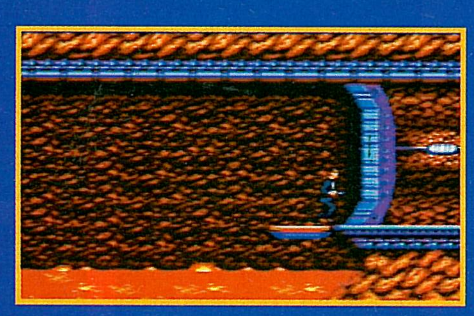
Nuestra aventura arranca en este gigantesco trasatlántico repleto de francotiradores. Alguien se enteró de que embarcásteis sin billete y están dispuestos a haceros la vida imposible. Esquivad las balas, barriles y pirañas asesinas o tendréis que volver a nado.











James Bond es un juego dificilillo que mezcla arcade y plataformas, con unos gráficos sencillos y movimientos aceptables. En cuanto a la música y los efectos, digamos que no se han roto la cabeza.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Un poco elementales pero bastante coloristas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Poco suaves pero efectivos. Todo un atleta este chaval.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Bien los efectos, pero ¿Y la música?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

La lógica de un juego en que una bala cercana basta para matarte. Dificilillo.

OPINION

Cuando pensamos en James Bond, la primera idea que viene a nuestra cabeza es una gran aventura llena de acción y de sofisticados artilugios. Pues bien, en este juego vas a encontrar acción, pero en absoluto trepidante y, en cuanto a las armas, más bien pocas y sencillitas.

La música brilla por su ausencia y se reduce únicamente a la presentación y a la de entrada de cada fase. Algo más conseguidos son sus efectos sonoros y movimientos.

Tanto el agente 007 como esta redacción hemos vivido aventuras más emocionantes. Recomendado para amantes de los juegos más bien difíciles.

SPIDERMAN





Solo Frente al Mundo

Nueva York despierta entre el ruido de los camiones de descarga y los gritos de jóvenes vendedores de periódicos que vocean los grandes titulares. Pero desde hace tiempo nadie escucha sus palabras.

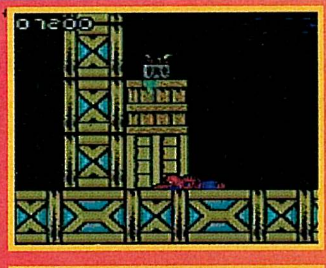
Ante la falta de noticias importantes, los periódicos de la ciudad se vieron obligados a exagerar la realidad para poder mantener sus ventas. Poco a poco se pasó de la exageración a la invención de grandes noticias y la gente se fue distanciando de los diarios irremediablemente. Hoy sólo los leen los amantes de los cómic y de la literatura fantástica.

Desde hace un par de años, el ambiente de la ciudad de Nueva York es muy tranquilo, excesivamente tranquilo. La Policía Metropolitana mantiene el crimen perfectamente controlado, y las calles han recuperado la apariencia que tenían 50 años atrás. Pero si hay algo que pueda reflejar el estado de las cosas es, sin duda, el hecho de que el supertraje de Spiderman esté expuesto en el escaparate de la tintorería "Chun-Lí & Chos-King".

Bueno, pues así estaban las cosas en esa mañana de Mayo, cuando los chavales de los periódicos saltaron a la calle más excitados de lo normal y empezaron a vocear que el Malvado Dr. Octopus había vuelto para conquistar el Mundo. Por supuesto nadie los creyó, ni el propio Spiderman parecía dispuesto a comprobarlo. Pero esta vez sí era cierto, el Dr. Octopus había regresado y le acompañaban cinco poderosos esbirros de la ganadería de Siniestra: Electro o el hombre Voltio alcalino, Sandman o el hombre de arena, Mysterio (del que no se sabe gran cosa), Vulture o el hombre-buitre y Hobgoblin o duende de horrible rostro y peor aliento. Todos juntos forman los Seis Siniestros.

Spiderman deberá combatir a los











Objetos de Valor

No te olvides de que en el juego hay objetos tan valiosos como llaves, armas, cajas de TNT o gafas de rayos infrarrojos, y que sin ellos el paso de una fase a otra o la destrucción de algunos enemigos será imposible. ¡A buscar se ha dicho !





Flying Edge • Arcade • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 3 • Fases: 6

seis malvados, eso sí, una vez que recupere su traje. A lo largo de las seis fases de este juego de plataformas para un solo jugador, nuestro héroe tendrá que ir superando un sinfín de obstáculos y enemigos bien armados. Además habrá de encontrar los dispositivos de su tela de araña y otros objetos, como las llaves, detonadores de TNT y las gafas de rayos infrarrojos. Sin estos elementos es imposible el acceso o superación de algunas fases. Ahora Spiderman no estará solo en esta aventura de gráficos cuidados y escenarios de cómic, en la que destaca especialmente la música y la enorme dificultad, que nuestro protagonista tendrá que superar para lograr una nueva victoria sobre el Dr.Octopus.

¡Es hora de combatir el mal!.

El bueno de Spiderman inicia su lucha particular contra el Mal en las calles de Nueva York. Sus primeros enemigos son unos delincuentes que, parapetados entre las cajas, saldrán a su encuentro. Cuidado con las minas, las descargas eléctricas y, sobre todo, no olvides recoger recambios para la tela de araña.

PRIMER CONTACTO

Gráficos (1–10): 5

Bastante simplones, lo suficiente para cubrir expediente.

Movimiento (1–10): 5

Salvo el salto mortal y alguna que otra pirueta, normalito.

Sonido (1–10): 7

Una buena música que se ve perjudicada por los escasos y pobres efectos sonoros.

Jugabilidad (1–10): 7

Aunque nuestro héroe no tiene excesivo aguante y nos corta el rollo pronto, el juego resulta bastante divertido.

OPINION

El retorno de «Spiderman» a la portátil de Sega no está a la altura del genial personaje del cómic. La realización técnica de gráficos y movimientos es un poco simple y no consigue transmitirnos la agilidad de la que hace gala el increíble Hombre Araña.

Lo más destacable es, por un lado, su amena música y, por otro, el hecho de que haya que buscar objetos durante el desarrollo del juego.

En cuanto a la jugabilidad, Sega ha sacado partido a la adictiva figura del hombre araña. Sin duda lo mejor.

En Spiderman brilla la jugabilidad, pero no ha sido arropada convenientemente con buenos efectos gráficos y de movimiento.

TOTAL 70

Summer CHALLENGE

Citius, Altius, Fortius

Barcelona 92 terminó, pero su recuerdo será imborrable para millones de personas de todo el mundo. Aunque la cita olímpica de Atlanta 96 está cada vez más cerca, a los amantes de la prueba reina del atletismo nos parece una auténtica eternidad. Por suerte, nuestra espera desde ahora será más llevadera.

Así es, porque «Summer Challenge» acaba de hacer su salida a pista y, según sus preparadores, va a destrozar todos los récords de diversión. El juego posee una altísima calidad gráfica y una definición de los movimientos del atleta casi asombrosa, de esas que transmiten auténtica sensación de realismo. Las pruebas en las que podrás tomar parte son nada menos que ocho (algunas inéditas en el olimpismo consolero.): Ciclismo, salto de altura, salto con pértiga, tiro con arco, piragüismo, hípica, vallas y jabalina.

Entre otras posibilidades, puedes entrenarte en el deporte que quieras, crear la identidad de uno o más atletas (nombre, nacionalidad y rostro) y, cómo no, participar en la Olimpiada en cualquiera de sus tres niveles escogiendo a tu rival.

Si no quieres esperar a las próximas Olimpiadas para conocer a los nuevos campeones, sólo tienes que prestar atención a las estadística de este dificilillo, pero súper jugable cartucho deportivo.

PRIMER CONTACTO



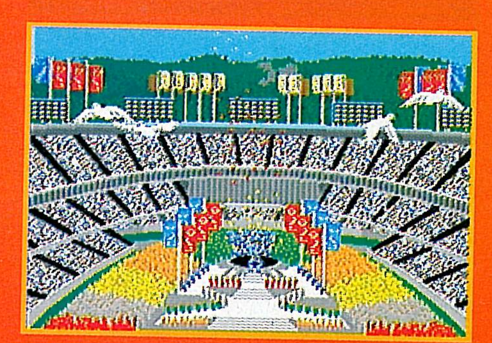


La llegada a la Ciudad Olímpica es uno de los momentos más impresionantes en la vida de un atleta. Estas imagenes serán inolvidables por el torrente de emociones, sentimientos y esperanzas que inspira esta cita. Ha llegado el momento de la verdad: tus sueños, el esfuerzo de tantos años, toda una vida de dedicación dependen ahora de los resultados de estos veinte días de llama Olímpica. ¡Animo!

Accolade • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1-8 • Niveles dif.: 3 • Continuaciones: infinitas • Fases: 8 Pruebas

Tiro con Arco

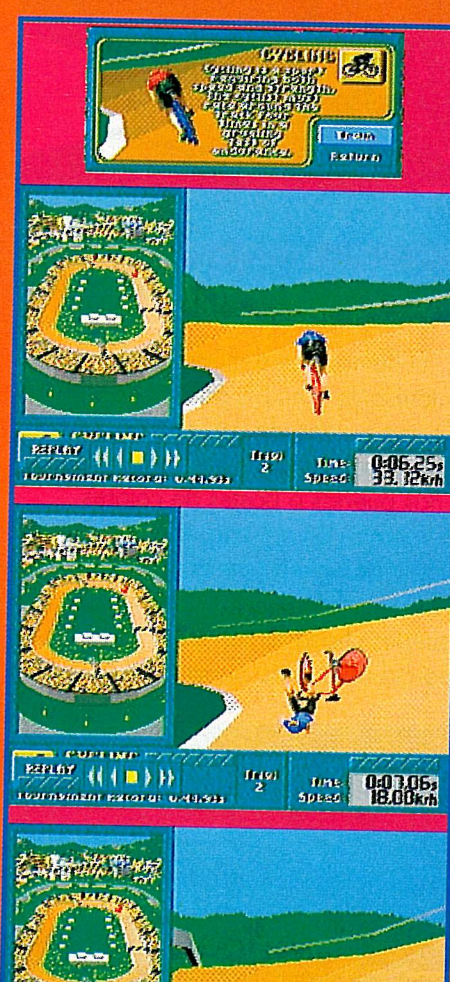
El arco ha sido otra de las modalidades triunfadoras de las últimas olimpiadas. A primera vista te parecerá algo sencillo, pero verás como no lo es tanto cuando empiece a actuar el viento. No queremos ser gafes, pero Cobi y Margall, desde que se enteraron de que participabas, sufren un resfriado que no les deja salir de casa.



Ciclismo

Aquí tenemos una sugerente novedad competitiva. El ciclismo olímpico nos dio muchas alegrías en Barcelona 92, así que mantener el pabellón en alto es una responsabilidad importante. Lo único que tendrás que hacer es pedalear con todas tus fuerzas próximo a la línea blanca de abajo. Pero mucho cuidado con pasaros porque la bofetada será de antología.







Hípica

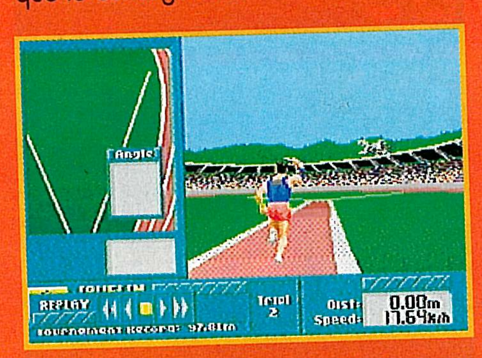
El mundo del caballo entra al galope en este juego, aunque no sin obstáculos.

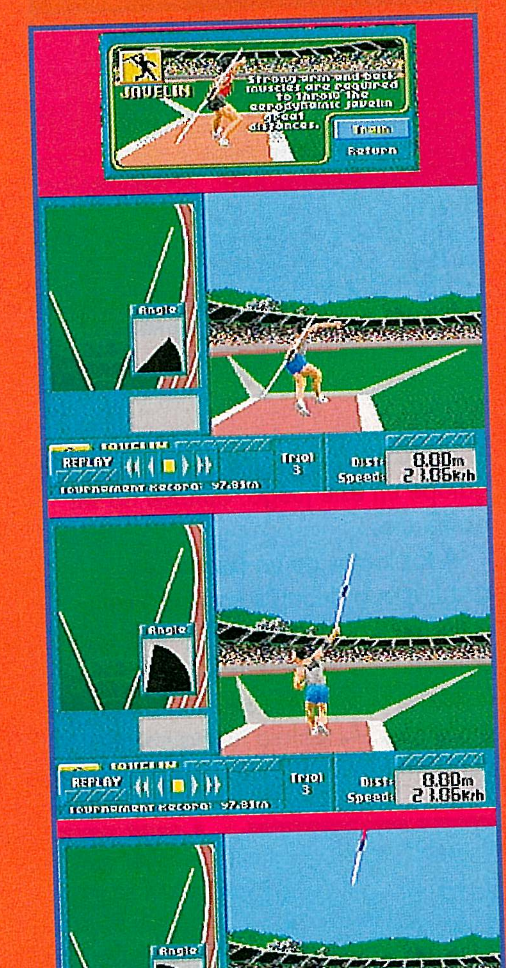
A los lomos de un bello cuadrúpedo deberás sortear cuantos saltos salgan a tu paso. Por cierto, el animal también tiene sus caprichos y rarezas. El renuncio es una de sus preferidas. Actualiza tu seguro de accidentes.



Jabalina

Esta prueba es una de las más clásicas en el olimpísmo consolero. Parece sencilla pero no lo es, porque para obtener buenos resultados es necesario tener muy en cuenta algunos detalles. Lo primero es correr a toda velocidad hasta que lleguemos a la marca o final de la pista, con cuidado de no pisar, y hacer el lanzamiento con un ángulo aproximado de 45 grados. ¿Crees que lo conseguirás?









Piragüismo

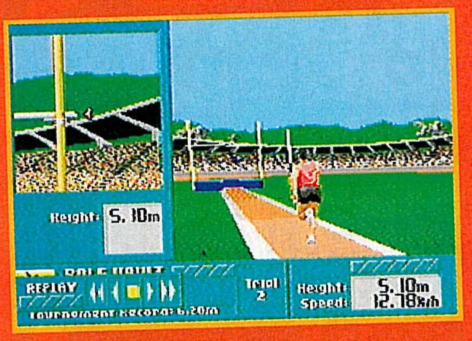
El Remo es una modalidad interesante y nueva para tu consola. Es una prueba de velocidad y reflejos en la que tendrás que ir pasando por unas puertas o postes de colores dispuestos en zig-zag. No debes dejarte ninguna puerta si no quieres ser eliminado y, por supuesto, no puedes chocarte con las orillas. Borrell no lo hizo mejor.



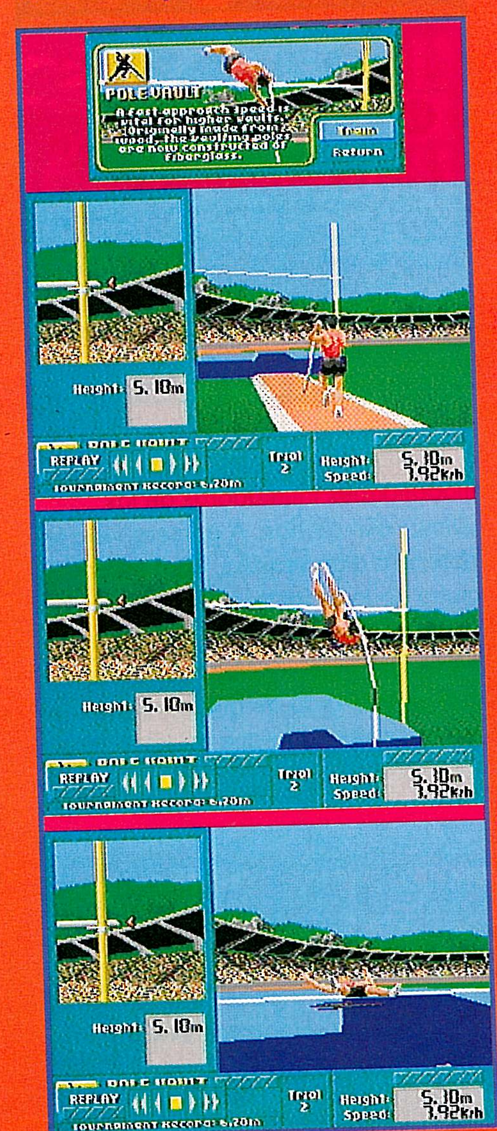
En Summer Challenge odrás optar por ser cualquier atleta y participar en el deporte que desees.

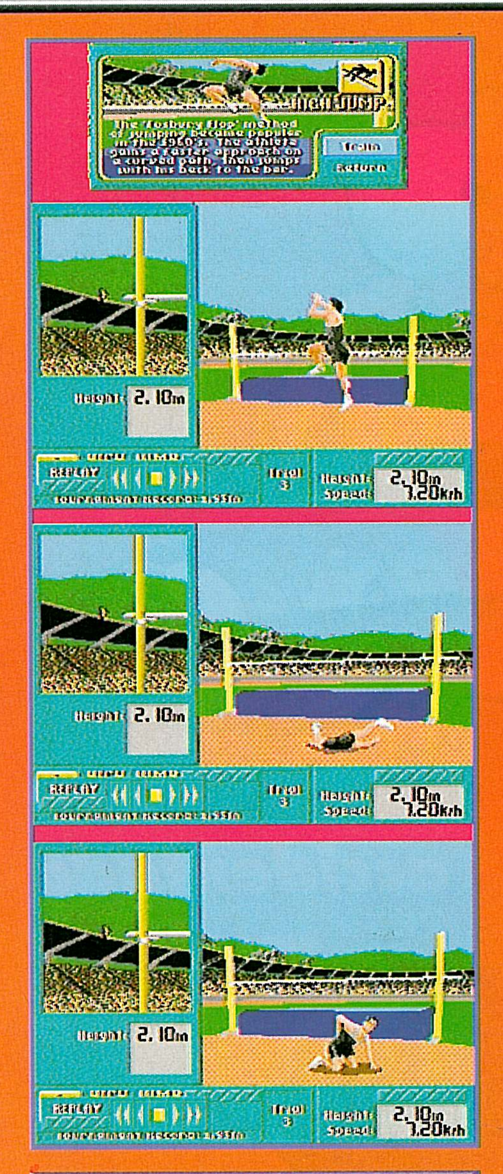
Salto con Pértiga

En Barcelona 92, esta prueba nos deparó una agradable sorpresa en forma de medalla. La afición ahora no espera menos. Para lograr tan alto logro tendrás que perder las zapatillas corriendo, pues es una modalidad de fuerza, y clavar la pértiga con extremada precisión. Lo demás es cosa hecha...bueno, casi.



La realización técnica en este juego cumple sobradamente. En mejor lugar quedan los movimientos de los atletas que los gráficos.





Salto de Altura

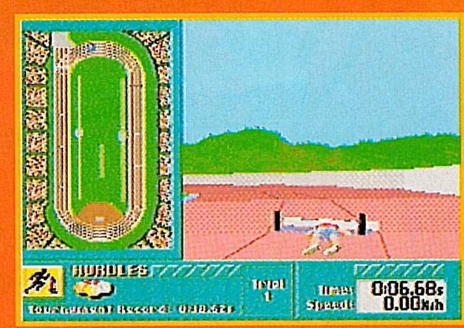
Una auténtica prueba de altura. Hace algunos años un mozo llamado Fossbury revolucionó esta competición con su peculiar estilo de salto. No te pedimos que hagas algo parecido, pero debes intentarlo. En pocos metros deberás alcanzar la mayor velocidad posible y apretar el botón de salto cuando estés muy próximo a la colchoneta. Si lo haces antes de lo debido, tus riñones pasarán a formar parte del menú de cualquier restaurante de Jerez.



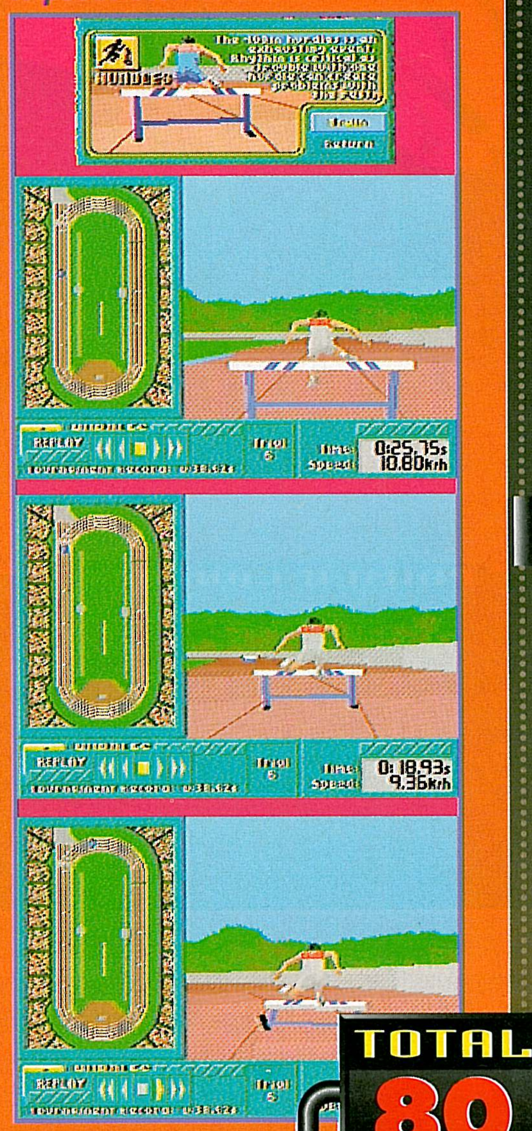
Vallas

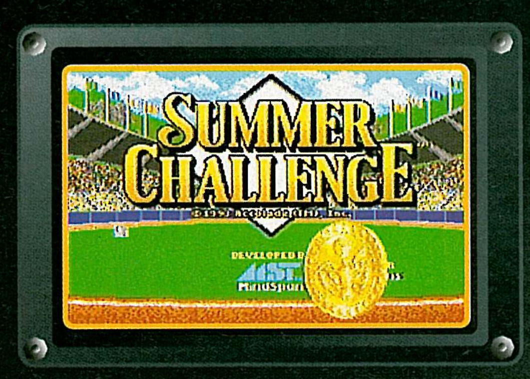
Otra prueba veterana donde las haya, en la que conseguir buenos resultados os va a costar sudores. Indudablemente, hay que correr pero sin asfixiar al esforzado atleta y afrontar las vallas con un salto no muy cercano a éstas.

Hasta que le cojas el tranquillo no te van a faltar vallas que comer. ¡Buen provecho!



Cuando vayas a saltar alguna valla, no te aproximes demasiado. Aquí tienes un ejemplo de lo que te puede ocurrir.





Gráficos (1–10)

Buenos, pero tampoco tiraremos cohetes. Cumplen holgadamente su cometido.

Movimiento (1–10)

Excelentes, súper-realistas... Y su scroll transmite verdadera sensación de movimiento.

Sonido (1–10)

Una nota de castigo por su falta de originalidad. Es bueno, pero el mismo que escuchamos en Winter Challenge.

Jugabilidad (1–10)

Dependen absolutamente de tu capacidad de entrenamiento.

OPINION

«Summer Challenge» es una clara muestra de cartucho bien construido. Su realización técnica tiene un nivel alto,con movimientos muy fluidos y gráficos cuidados, -aunque algo elementales-, y el grado de jugabilidad está en función del dominio alcanzado durante el entrenamiento -como debe de ser-.

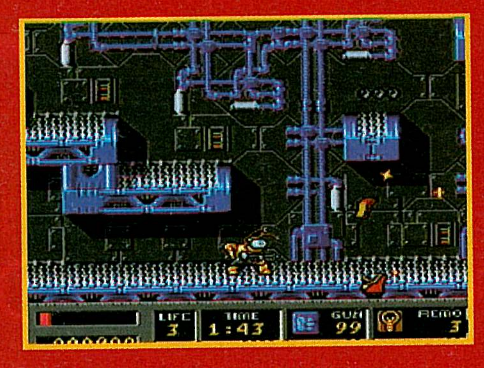
Sin embargo a Summer Challenge se le puede atribuir un fallo importante: le falta la opción para dos o más jugadores simultáneos, detalle éste que, en cartuchos de este tipo, resultan muy de agradecer.

TOTAL 80

Con Summer Challenge vivirás la emoción de las Olimpiadas gracias a unos movimientos espectaculares y una jugabilidad bárbara.

Como todos los viernes por la noche desde hace unos meses, el joven BOB se está arreglando para salir con sus amigos. Ya sólo tiene que pedirle las llaves del coche a papá y desear buenas noches a toda la familia. Los robots son gente formal. Antes de la una de la madrugada BOB estará en su camita pensando en el importante partido de baloncesto del día siguiente.

El padre de BOB, Lolobob, es un respetable robot de la generación anterior, de gran resistencia y memoria espacial, al que las nuevas posibilidades de la última generación le preocupan seriamente. Todavía no ha podido asimilar que su hijo tenga insertado el programa "X56-Diversión



BOB parece contorsionista. En ocasiones tendrá que adoptarposturas incómodas pero divertidísimas.



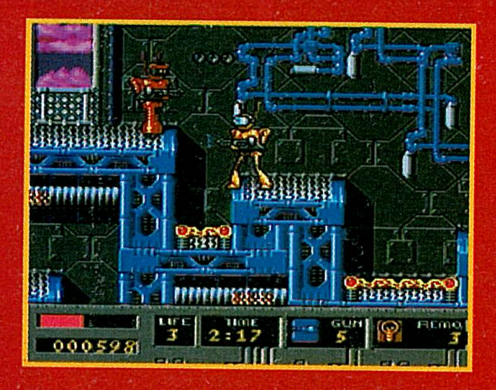
Una accidentada vuelta a casa

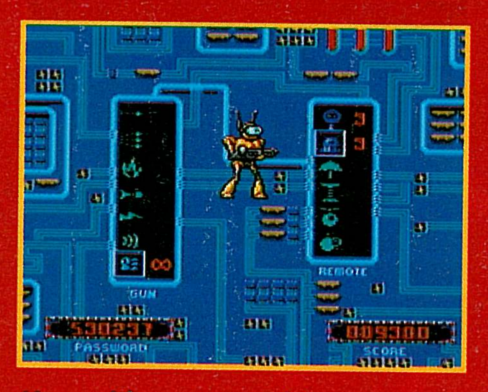
PRIMER CONTACTO

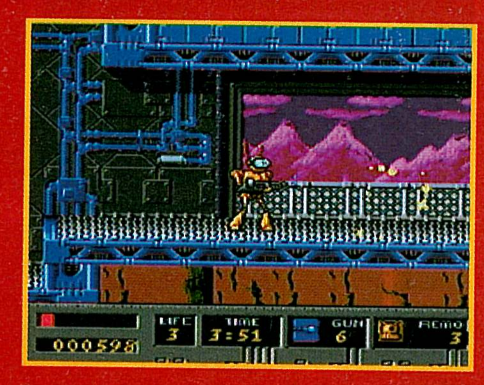


No sabemos cómo ni por qué, pero nuestro robótico protagonista ha caído en un Planeta desconocido y hostil. Ahora debe encontrar la manera de regresar a casa lo antes posible. Pero esto no va a ser nada sencillo ya que para lograrlo tendrá que atravesar inhóspitos parajes habitados por los más terribles enemigos. Aquí tienes el mapa de tan duro camino, aunque, como puedes ver, no está completo. Falta algo ¿el qué?....eso lo que deberás averiguar tú. Es una sorpresa.

Electronic Arts • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 1 • Continuaciones: 3 • Fases: 3 Mundos



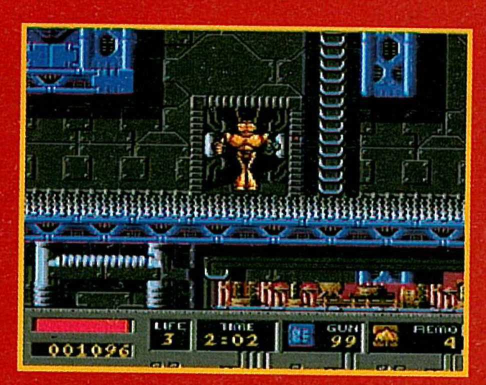




Ha nacido un nuevo héroe. Aunque carece de los músculos que lucen otros de sus colegas, este robot posee la simpatía de todo líder que se precie. Muy pronto te rendirás ante sus encantos.

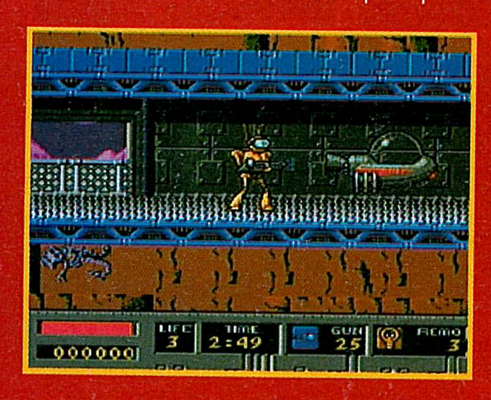






y Ocio", y que le apetezca salir de parranda todos los fines de semana. Pero todos los padres acaban cediendo, y lo único que le advierte a su hijo es que tenga mucho cuidado con su coche o no volverá a verlo en varios años-luz.

Después de dicha advertencia, BOB arranca el antiguo descapotable y pone rumbo hacia la hamburguesería donde le espera su equipo para preparar el partido de turno. Un desgraciado despiste lleva a nuestro protagonista a una carretera desconocida, muy mal señalizada y llena de obstáculos. Aunque BOB es un virtuoso del volante, una roca acaba por interponerse en su camino, destrozando toda la parte delantera del coche de papá, y, sin tiempo para reaccionar de la colisión, se precipita



Las Armas y Objetos de B.O.B.



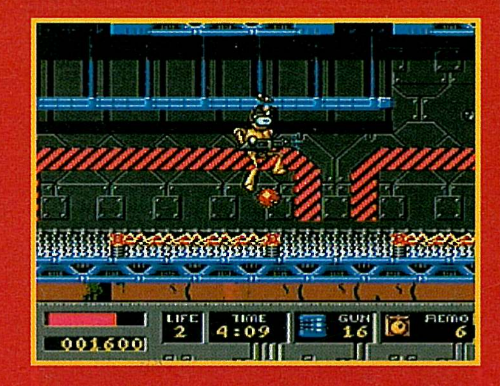
Fíjate en las portentosas armas y utilísimos objetos que BOB tendrá que buscar y que le ayudarán en los momentos más difíciles.

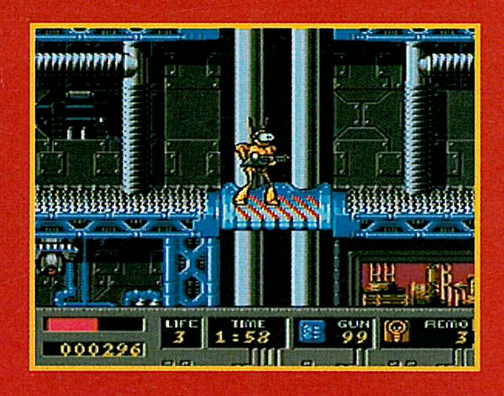


En el cuadro de opciones podrás cambiar de arma según las necesidades del momento. Recuerda que su vida es limitada. Haz buen uso de ellas.









sobre un Planeta desconocido hasta ahora. Y en esta complicada situación comienza la verdadera aventura.

Nuestro cibernético héroe del espacio deberá estar de vuelta en casa antes de que sus padres empiecen a preocuparse, o sea, dentro de unas tres horas. En tan escaso margen de tiempo, tendrá que enfrentarse a los nada amigables habitantes de este planeta dividido en tres mundos y multiples niveles. Afortunadamente para él, durante la expedición irá encontrando sofisticadas armas y otros objetos de gran utilidad que le harán un poco más sencillo su objetivo. Entre las armas que podrá utilizar están los rayos, el lanzallamas, los cohetes, las ondas sónicas, el disparo fotónico, el triple disparo ultratop y el súper-puño. Los objetos no son menos curiosos: la bombilla paralizante, el escudo protector, el súper-muelle, el paraguas planeador, el casco helicóptero y la bomba flotante. Las armas y artilugios tienen una pequeña pega y es que son de uso limitado. Deberás darte mucha prisa para aprovechar su utilidad. En cuanto a los enemigos ten por seguro que no te van a faltar. Los hay de todas formas y colores, desde el malvado cangrejo, pasando por el mutante vegetal, hasta los cañones láser. Pero no todo va a ser matar y matar adversarios, también conviene recordar que estás perdido y que tu objetivo es encontrar el camino de vuelta. Para salir de cada fase tendrás que sortear vacíos, trepar por enredaderas, subir escaleras o saltar para salvar enormes paredes. Aquí

Un Tipo Genial

Todos recordamos aquellos primeros robots, por ejemplo, los inolvidables R2D2 o C3PO tan entrañables como torpes. Los tiempos han cambiado y los robots con ellos. Ahora llega BOB que, como puedes comprobar, es todo un bailarín al que no le hace falta ni la música. Esta es sólo una pequeña muestra del amplio repertorio de sus movimientos.











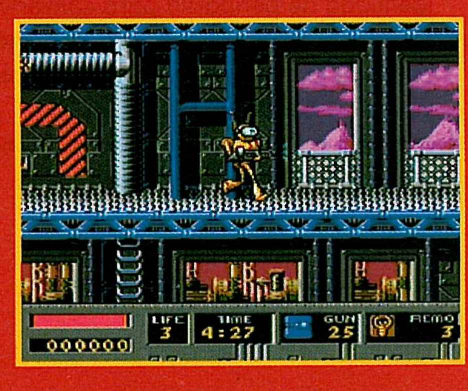






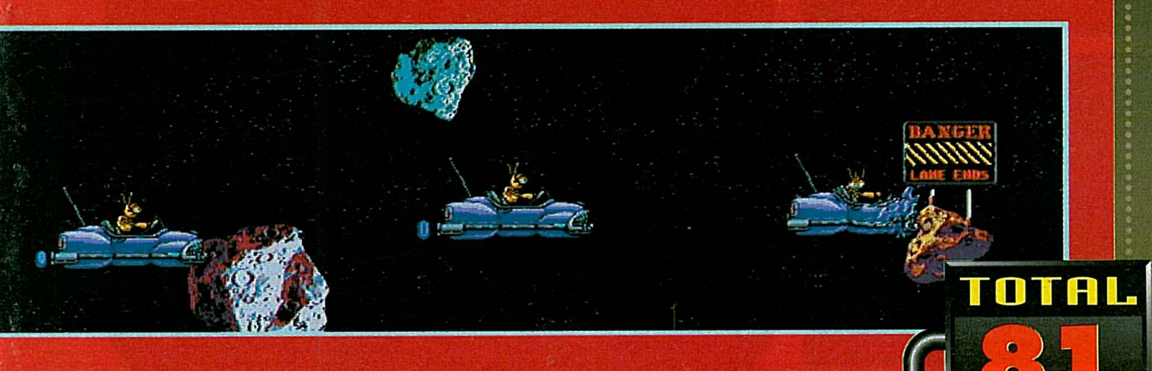
será esencial que tu almacén de artilugios esté bien surtido, porque sin ellos es imposible evitar ciertas situaciones y encarnizados rivales. Siempre hay un camino correcto, pero llegar hasta él suele ser una labor de chinos. Ten claro que una buena memoria y mucha suerte no estarán de más. Lo sentimos mucho, pero ésto último es lo único que no depende de BOB. Este juego de plataformas cuenta con una adecuada realización técnica, aunque sus gráficos sean un poco repetitivos, pero es en el realismo de los movimientos donde los creadores han echado el resto. El personaje cuenta con una gran variedad de ellos y son de lo más simpáticos. La dificultad es alta aunque merece la pena por tratarse de un juego muy divertido. Sólo resta hablar de la alegre música y de los efectos sonoros, que acompañan con acierto todos los movimientos de nuestro héroe.

B.O.B. tiene tres mundos por recorrer y múltiples enemigos por derrotar. ¿Te apetece ayudar a este simpático personajillo a volver a casa?











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Poca variedad en los escenarios y colores, aún así te gustarán.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Un torrente de simpatía e ingenio. ¡Una maravilla!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Una música tan entretenida como el juego. En cuanto a los efectos, atención a las explosiones.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Aunque te parezca difícil, no te asustes y persevera.

OPINION

Este robótico personaje tiene todos los ingredientes necesarios para cautivar a cualquiera: una simpatía desbordante y una mirada que levanta pasiones.

BOB es un buen juego de plataformas con detalles geniales, -sobre todo en los movimientos que son un auténtico lujo-, que consiguen que se pase por alto la notable monotonía estética de las fases, demasiado parecidas en sus colores y formas.

Sin embargo, en conjunto el juego tiene un nivel bastante alto y derrocha simpatía.

TOTAL 81

Con B.O.B. ha nacido una nueva y simpática estrella con la que pasar un agradable rato disfrutando de sus divertidisima compañía.



SUPERMAN

Los superhéroes del cómic parecen decididos a arrasar también en nuestras consolas.

Desde hace algún tiempo prodigan sus apariciones y, aunque aún quede alguno por presentarnos sus respetos, la verdad es que nadie quiere perderse el tren consolero.

¡Y cómo iba a faltar Superman, el más grande de los hombres, el héroe más héroe de todos los tiempos!

Su llegada a la Game Gear viene precedida por la noticia del año. El "Daily Planet" publica en primera plana que Metrópolis está siendo atacada por un grupo de criminales que quieren hacerse con su control. Todos los habitantes confían en que Superman ponga orden una vez más en la ciudad.

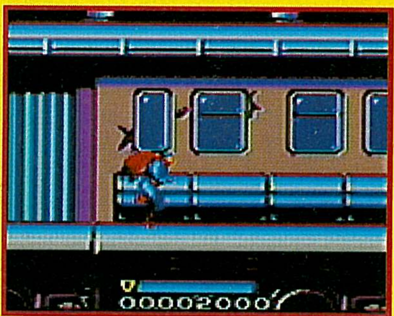
Con este fin, Clark Kent se despoja de su identidad de periodista para convertirse en superhombre. Pero su misión es más difícil de lo que parece en un principio, ya que la banda de criminales ha cargado sus armas con lo único capaz de hacer temblar a nuestro héroe: la kryptonita.

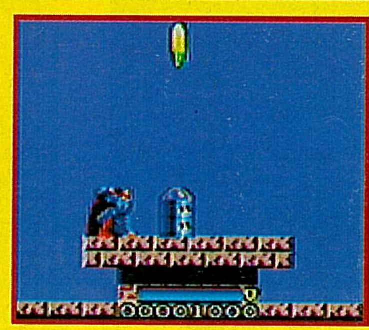
Y para mayor complicación, los cobardes asesinos se han propuesto como venganza secuestrar a todos los niños de la ciudad de Metróplis.









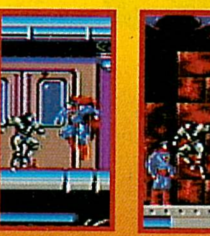
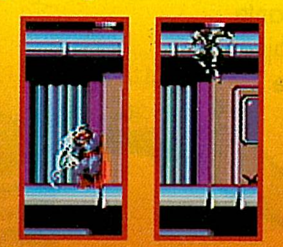


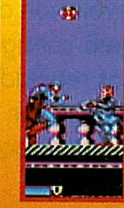
Nuestra aventura comienza en los tejados de la zona antigua de Metrópolis. Superman se las tendrá que ver con artefactos y dispositivos electrónicos situados estratégicamente por los villanos y, por supuesto, con un ejército de estos malencarados sujetos. Eso, para abrir boca.



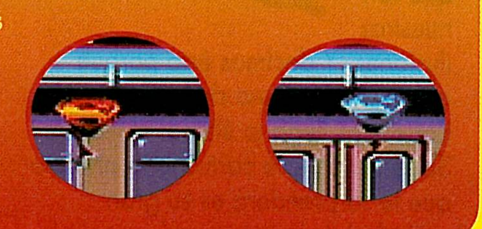
Virgin • Plataformas • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 3 • Continuaciones: 1 • Fases: 5

Enemigos y Objetos varios

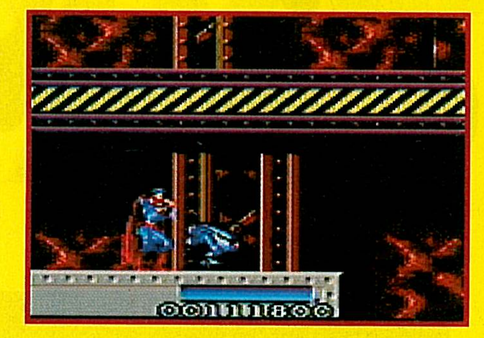






En este cuadro tienes algunos de los enemigos y objetos que podrás encontrar a lo largo de esta aventura. Por ejemplo, el símbolo de Superman de color plata te suministrará disparos y el dorado te rellenará la barra de vida.








De nuevo, nuestro héroe tendrá que entrar en acción para impedir que las inocentes criaturitas se conviertan en criminales en potencia por culpa de las malas compañías.

Con objeto de hundirlos en la miseria más absoluta, Superman deberá emplear todas sus habilidades y súper poderes a lo largo de las cinco fases que componen este juego de plataformas.

Volará y correrá a toda velocidad, empleará su visión de rayos infrarrojos y propinará a todo criminal que se cruce en su camino los supergolpes que le han hecho famoso entre los villanos. Todo ello con un único fin: que Metrópolis continue siendo una tranquila y pacífica ciudad norteamericana, tal y como aparece en los folletos de propaganda de las agencias de viajes.







Gráficos (8)

Sin duda lo mejor del juego, variados y alegres.

Movimiento (6)

Malo. El responsable de que el juego no resulte tan divetido como debería.

Sonido (5)

La melodía de la película, más o menos lograda, no así los efectos sonoros, que son de risa.

Jugabilidad (6)

En algunos momentos llega a cansar, pero en general se deja jugar.

OPINION

La tan esperada aparición de este superhéroe ha estado ligeramente por debajo de lo que cabría esperar.

El juego en sí no es malo, ya que sus gráficos son de una calidad más que aceptable, y tanto los escenarios como los peligros resultan más que variados. Pero cuando juegas un rato, notas que algo falla, que le falta chispa. Nuestro héroe carece de garra, sus golpes y armas son insuficientes o demasiado rudimentarias y, además, resulta difícil dominar sus movimientos. Y este es un defecto muy importante.

TOTAL 65

Los incondicionales del ídolo quizás pasen un buen rato. Pero si lo que buscáis es un juegazo...

Si se pudiera hacer un estudio sobre cuáles son las palabras que un niño escucha en la cuna, seguro que encontraríamos la palabra "GOL" entre las primeras. Y es que la locura por el fútbol en nuestro país comienza a transmitirse desde la más tierna infancia. En cuanto el niño ha aprendido lo básico, es decir, "papá", "mamá", "agua" y "caca", está preparado para pedir su primer balón.

Con estos principios, es lógico que cuando uno crece y descubre el



Gracias a las posibilidades que te ofrece este cartucho, puedes optar por jugar desde un partido amistoso a la prestigiosa Copa del Mundo.

apasionante mundo de los videojuegos, esa afición por la patada y el regate se oriente a las abundantes adaptaciones que de este deporte se hacen para las consolas. Pero, como en todas las historias de amor, se producen algunos desengaños al comprobar que esas versiones no reproducen fielmente el divertido espíritu del fútbol.

Por suerte, la constante evolución de los videojuegos está consiguiendo que los resultados se aproximen cada vez un poco más a lo que son nuestras ilusiones. Y decimos ésto porque ahora, de la mano de la Compañía Rage, nos llega lo último: «Ultimate Soccer». En este cartucho lo primero que te sorprenderá es su gran varieddd de opciones, algunas realmente curiosas, otras auténticas genialidades. En el apartado de las opciones curiosas están las condiciones del terreno, la fuerza y dirección del viento. Entre las geniales, la velocidad de juego, peso del balón, número de jugadores y la

ULTIMATE SOCCER

El Arte de la Patada





LA DEPORTIVIDAD ANTE TODO

En algunas ocasiones tus entradas sobre el rival, o viceversa, serán causa de una pequeña tangana. No te preocupes, porque el árbitro no tomará cartas en el asunto y, aunque parezca raro, el resto de los jugadores tampoco. Al fin y al cabo, esto es un deporte de caballeros.





Sega • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dif.: 3 • Cont.: infinitas • Fases: 62 equipos

OPCIONES



Si algo te va a sorprender en este juego, serán sus opciones. Aquí tienes una mínima muestra de ellas. Y si eres amigo de las combinaciones, estás de suerte porque, aunque no hayamos hecho el cálculo, debe haber más de cien.









posibilidad de desactivar los penalties, prórrogas, música, efectos sonoros o los comentarios del árbitro y de la máquina. Como puedes comprobar el juego es bastante completito.

Pues si aún te parece poco, te diremos que todavía quedan más opciones, como la de elegir la modalidad de partido, es decir, jugar un amistoso contra la consola, frente a un amigo, o cualquier otro torneo como la Copa del Mundo, la Copa Ultimate, la Copa de Eliminación Directa o el Campeonato de Penalties.

Bueno, todo lo dicho podría ser anecdótico si luego el juego no respondiera en su jugabilidad o en la realización técnica en gráficos, scroll y movimientos. Afortunadamente el nivel en todos estos aspectos es elevadísimo y sólo nos queda felicitar a Rage por este excelente fútbol.





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Gráficos muy cuidados. Atención especial al terreno cuando esté mojado o seco.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Gran variedad de movimientos: remates, pases, saques... ¡Ah, y un scroll excelente!

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Tanto la música del juego como los efectos sonoros en general están muy logrados.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Con tantas opciones se convierte en un simulador extremadamente jugable y muy divertido.

OPINION

Con «Ultimate Soccer», los aficionados al deporte del balón han recibido un regalo esperado desde hace mucho tiempo, ya que este cartucho de fútbol rompe los moldes en relación a todo lo visto hasta ahora, dando como resultado un simulador excelente tanto en gráficos y músicas como en opciones de juego.

Además, lo importante, -es decir, la jugabilidad-, es portentosa y muy pocos conseguirán escapar a su increíble capacidad de enganche.



«Ultimate Soccer» nos acerca al tan esperado fútbol de calidad. Posiblemente el mejor simulador de fútbol para Mega Drive.



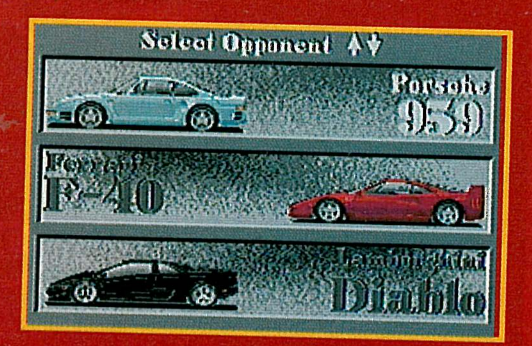
Ruedas de Fuego

Anthony Boke, joven redactor de una gran empresa de comunicación, amante de las emociones fuertes y de los licores afrutados de su lejana tierra sureña, conducía su destartalado coche por una de las autopistas de la capital. De repente, un Porsche 959 le adelantó arrancándole el espejo retrovisor y todas sus horteras pegatinas. Antes de que pudiera decir su más conocido juramento en hebreo, el otro coche había desaparecido dejando tras de sí una enorme cortina de polvo con sabor a humillación.

"Si yo condujera una maravilla como ésa -pensó Boke-, y no un SEAT 1430 con un viejo motor de tractor requetetrucado, que parece disfrutar perdiendo aceite y consumiendo cientos de litros de gasolina entre taller y taller, entonces, ya veríamos quién era el guapo que me adelantaba". Pero con su modesto sueldo, comprarse una bala rodante de importación como ésa parecía un sueño. Ahorrando lo imposible, quizá en el 2.051 ó 52.

Después de dos horas de continuos recalentones y arreglos de la correa del ventilador, Boke llegó a su casa dispuesto a desahogarse con la Mega Drive de su hermano "Er Pescaílla", y descubrió lo que parecía un cartucho nuevo: "Test Drive II, The Duel". Sin pensárselo dos veces lo enchufó y para su gozo, aparecieron en la pantalla los tres sueños de su vida, nada menos que el Porsche 959, el Ferrari F-40 y el Lamborghini Diablo.

El menú principal de opciones le ofrecía cuatro niveles de dificultad: el primero, con cambio automático, ideal para iniciarse en el juego, el



Ante ti, la elección más difícil de tu vida: ¿un Porsche 959, un Ferrari F 40 o un Lamborghini Diablo?. Tú eliges.

LAS IMPRUDENCIAS SE PAGAN...

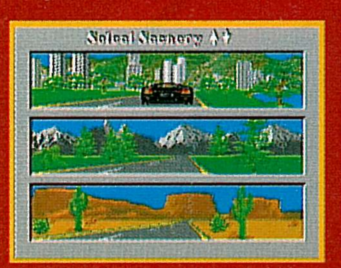
Hay quien dice que "Correr es fácil... lo difícil es parar". Y tienen su razón porque si te aficionas al acelerador, tendrás que estar muy atento a las indicaciones de tu sistema de detección de radares. Si sobrepasas la velocidad que te indican las señales, la omnipresente policía empezará una persecución implacable de la que muy pocos pueden librarse. Ya lo sabes, jinete nocturno, a correr como un descosido, pero ¡ojo con la policía ,que este mes tiene talonarios nuevos y órdenes muy precisas!







Accolade • Tipo: Simulador • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 4 • Fases: 3 circuitos








segundo, también con cambio automático pero con un mayor número de coches y policías, el tercero, con cambio manual y aumento considerable de complicaciones, y por último, el nivel Experto, sólo para dioses.

Tras elegir coche, ya sólo quedaba seleccionar uno de los tres circuitos: Ciudad, Montaña o Desierto.

Su pasión por los coches le impidió fijarse en la pobre realización gráfica del juego y en los movimientos, un tanto rígidos. Tampoco pareció importarle que los efectos sonoros fueran escasos. Él siguió jugando, pendiente tan sólo de la carretera, del rival y de la policía motorizada que había comenzado a perseguirle y que, tarde o temprano, acabaría por detenerle.








El tablero de mandos de cada coche ha sido reproducido con todo lujo de detalles.

Gráficos (escala 1–10): 6

Los relativos a presentaciones y coches están muy bien, pero los decorados son demasiado sencillos y repetitivos.

Movimiento (escala 1–10): 6

Bastante brusco, apenas transmite sensación de velocidad.

Sonido (escala 1–10): 6

La música, aceptable, pero un poco monótona. Los efectos, pobres y escasos.

Jugabilidad (escala 1–10): 7

En los niveles uno y dos, la jugabilidad es elevada, pero en los otros dos, la dificultad puede atragantársele al más pintado.

OPINION

Los aficionados a los simuladores no encontrarán en «Test Drive II, the Duel» su juego de coches definitivo, ya que en este cartucho se echa de menos una mayor sensación de realismo.

Esto se debe a dos razones: a que los gráficos y escenarios están pobremente realizados y a que el movimiento resulta un tanto lento, propio de un juego anticuado.

A pesar de esta "sobriedad" a nivel técnico, Test Drive II se deja jugar y, si no eres muy exigente, puede llegar a resultarte entretenido.



Atractivo visualmente, pero cuando te pones a jugar te das cuenta de que le falta "garra", algo indispensable en los juegos de carreras.

UNIVERSAL SOLDIER

Creado Para Luchar

A lo largo de la historia de los videojuegos se han escrito cientos de aventuras de ciencia ficción ambientadas en un futuro ya no muy lejano y en las que el protagonista, un joven valiente y bondadoso, debía salvaguardar la paz entre los hombres luchando él solo frente a un ejército de locos degenerados.

«Universal Soldier» guarda gran similitud con lo que acabamos de contar, pero añade un elemento de originalidad: Luc Devreux, el protagonista de nuestra historia, cuyo papel tú debes asumir, no es ningún jovencito tierno y sentimental, sino un Soldado Universal (UNISOL) desprovisto de cualquier tipo de



emoción y memoria. Eso sí, la organización que le ha creado le ha dotado de extraordinarios poderes y le ha preparado para luchar contra un grupo de soldados universales, que por error, han iniciado una guerra particular contra todo lo que se les cruza en su camino. A través de cuatro mundos, a cual más sórdido y



No pierdas de vista los diamantes. Con cincuenta, ¡una vidilla extra!

El comienzo del juego resulta un tanto confuso, ya que los gráficos del protagonista y los de los enemigos son excesivamente parecidos. Sin embargo, si te centras en el protagonista y te limitas a saltar obstáculos y a disparar a discreción, evitarás cualquier posible complicación.



Accolade • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 2 • Continuac.: 1 • Fases: 4 Mundos



ARMAS

Atento a la gran cantidad de armas que tiene Luc a su disposición. Empezamos:

FUSIL: Dispara balas láser. Si recoges ciertos objetos que encontrarás en las cajas, verás incrementado el poder de tu fusil.

LÁTIGO LÁSER: Para utilizar este arma debes permanecer de pie.

LÍNEA DE FUERZA: Dos vigas de energía puede lanzar Luc a la vez desde derecha e izquierda, destruyendo así a todo el que se le acerque.

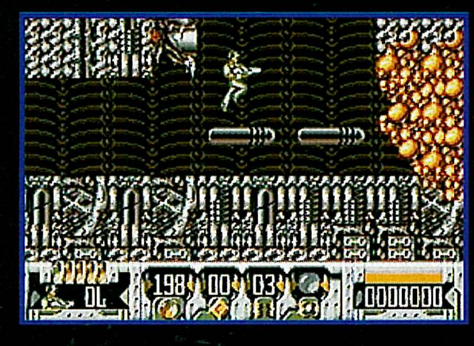
MINA: Destruye a todos los enemigos que estén cerca, pero sólo explotan si Luc está en la forma shirakin.

SUPERARMA: Con esta modalidad, todas las armas pueden dispararse a la vez. Puedes usarla a cambio de una vida.

SHIRAKIN: Luc tiene la capacidad de transformarse en una cuchilla rodante.

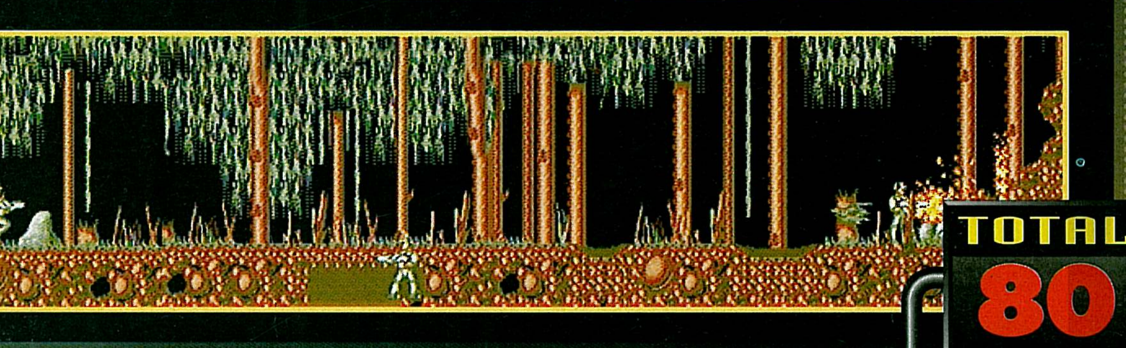
peligroso, Luc se topará con extraños objetos y jefes de fin de fase que deberá destruir.

Si no fuera por lo mucho que «Universal Soldier» nos recuerda a «Turrican», hubiéramos alucinado un poco más con la animación del protagonista, que se mueve como un verdadero clón, con el ambiente tenebroso que le rodea y con la variedad de armas de que dispone. De todas formas, olvídate de esto y disponte a combatir el mal, que es, al fin y al cabo, para lo que has sido creado.











Gráficos (1–10)

Espectaculares gráficos y escenarios, con un diseño futurísta de lo más total.

Movimiento (1–10)

No está mal, pero es quizás lo menos espectacular el juego.

Sonido (1–10)

Los efectos sonoros son buenos, ¡¡pero la música es una pasada!!

Jugabilidad (1–10)

Su dificultad es elevada y la excesiva acción puede llegar a confundir.

OPINION

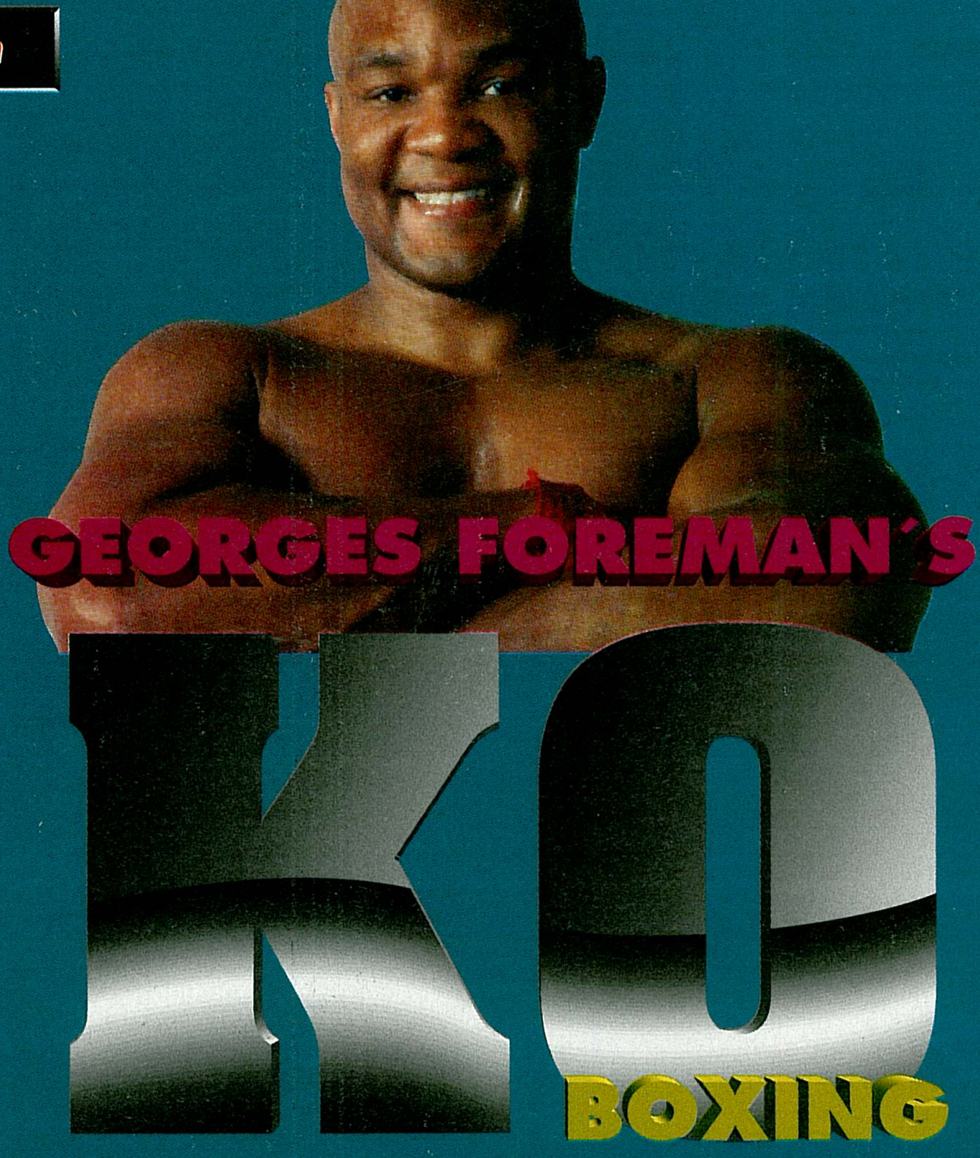
Este es uno de esos juegos que no te permiten ni un segundo de respiro, ya que su trepidante acción te envuelve desde la primera hasta la última pantalla.

Los escenarios y gráficos son un despliegue de color y fantasía, aunque su enorme similitud con Turrican pone de manifiesto una total falta de originalidad.

Por último, la música:¡alucinante!. Búscate unos cascos y verás cómo se multiplica por diez la enloquecedora acción de este difícil pero espectacular Universal Soldier.

Acción trepidante, música vibrante, gráficos espectaculares... Todo un juegazo (a pesar de que nos recuerda demasiado a Turrican).

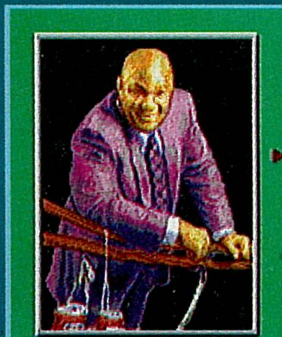
TOTAL 80



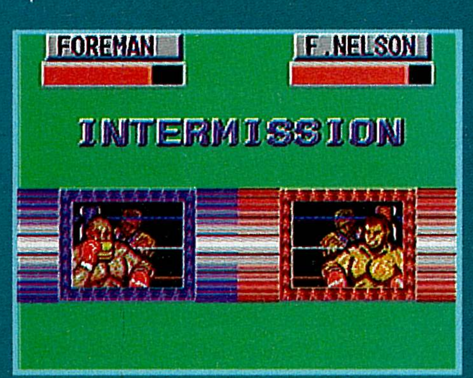
El Retorno de "El Gran George"

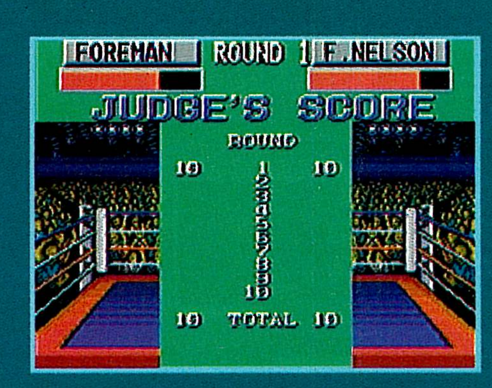
George Foreman es uno de los personajes más queridos en el mundo del Boxeo. A su calidad pugilística, respaldada por uno de los historiales más completos, hay que sumarle su inmensa calidad humana, lo que le hace seguir luchando en el ring aún cuando está cerca de cumplir los 45 años. Esta temeridad sólo tiene una justificación: recaudar fondos para los niños huérfanos o aquéllos que hayan sido desposeídos de su tierra lejana.

Este gigantón de más de dos metros de altura y 130 kilos de peso inició su carrera allá por 1967 en Houston, aunque no con muy buenos resultados. Pero los malos tragos



durarían poco tiempo, ya que un año después se proclamaría Medalla de Oro en las Olimpiadas y, cinco más tarde, Campeón del Mundo de los Pesos Pesados al vencer al mítico Joe Frazier. Corría el año 74 cuando un púgil tan polémico como buen boxeador, el increíble Mohamed Alí, le arrebata la corona en un combate épico. Tras esta derrota el bueno de





Foreman decide retirarse.

Pero por aquello de que las despedidas son tristes, el "Gran George"anuncia su regreso al cuadrilátero en 1987 y, como el Ave Fénix, su vuelta parece marcada por el éxito de los campeones: 26 victorias (23 por K.O) y una derrota. El ahora predicador Foreman lucha por ser campeón a sus 44 años sin hacer caso de los constantes consejos

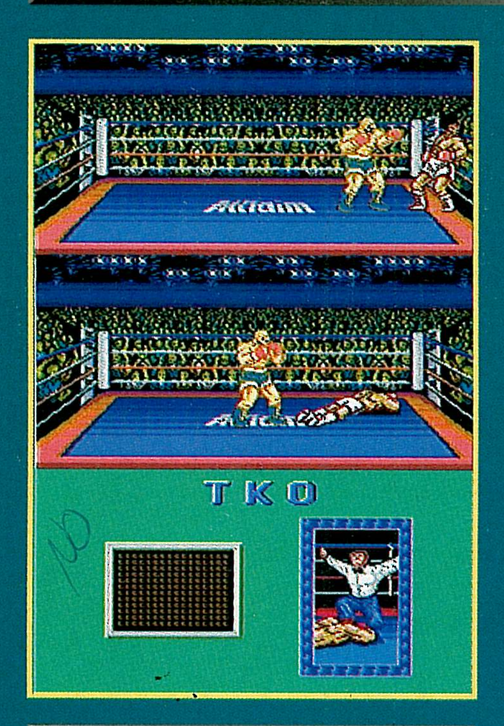


que le invitan a retirarse. Mientras, su récord sigue aumentando y parece imposible de superar: 72 victorias y 3 derrotas. Todo un hito, todo un mito.

Ahora Flying Edge te trae al carismático Foreman a tu Master System.

En él podrás dirigir los guantes de Foreman contra los adversarios que disponga la máquina, o contra dos jugadores simultáneos en la

Acclaim • Deportivo • Megas: 2 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dif.: 0 • Continuac.: 1 • Fases: Combates





Tanto los gráficos como los movimientos de este simulador son elementales y algo confusos.

PRIMER CONTACTO

Mi primer contacto en realidad fueron varios y muy contundentes. Apenas sonó la campana, una mula con guantes de acero se lanzó a por mí como si le debiera dinero. Y debía ser mucho por la forma en que me zurró el condenado. Tras una larga serie de golpes, besé la lona. El árbitro terminó su cuenta de diez y dio por finalizada la pelea. Así es como la Mula y yo batimos el récord mundial del combate más corto: 3'25 segundos.



modalidad superadictiva "Versus".

Los rivales son sólo cuatro, aunque alguno está tan fornido que te parecerá como uno doble.

En los golpes no encontraremos tampoco una gran variedad: Ganchos y directos con ambas manos y un quinto golpe, el súper golpe, que según la calidad del boxeador podrá emplearse hasta cinco veces. El cuadro de movimientos se completa con las esquivas y la famosa "defensa francesa" de Foreman.

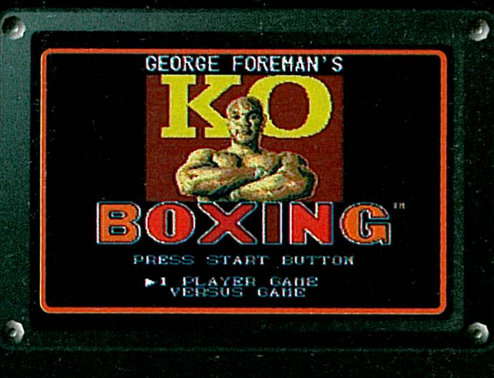
Si ganas un combate tendrás la posibilidad de perfeccionar a tu luchador en potencia, capacidad de recuperación, juego de piernas y número de súper golpes.

Esto es lo que da de sí en cuanto a posibilidades este limitado simulador de boxeo. En lo que se refiere a su realización técnica, tampoco nos encontramos ante ninguna joya ya que los gráficos son bastante elementales, como también lo son los movimientos, algo confusos, y la música machacona.

Una lástima, de todas, todas.



Estos son los protagonistas de la velada pugilística en tu Master System. Pocos, pero muy duros. Cada uno tiene un estilo boxístico propio y G. Foreman más que ninguno. Él es el único, el más grande, él es el "Gran George".



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La sencillez hecha gráficos.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Esperábamos una mayor variedad y claridad. Solamente pasable..

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La música quita el sueño... ¡de pesadilla! Los efectos, un poco mejores, pero simples.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sólo para apasionados del boxeo y forofos de los deportes.

OPINION

Con los buenos simuladores de boxeo que hay en el mercado, sacar este cartucho parece un pequeño paso atrás. Y es que en "George Foreman..." la variedad de golpes y de rivales brilla por su ausencia, detalle éste absolutamente fundamental para este tipo de juegos. Pero por desgracia, aún nos quedan más lamentos ya que la música y los efectos parecen como rescatados del pasado.

Por todo ello tan sólo podemos hacer una última observación: Acclaim, sin duda, sabe hacer cosas mucho mejores.

TOTAL 55

Un juego demasiado pobre y escaso de posibilidades. «G. Foreman KO Boxing» seguramente pasará inadvertido.

LO más SEGA

Pocas novedades, amigos, en cuanto a los mejores cartuchos del mes. Está visto que los más fuertes se resisten a perder posiciones. Lo podéis comprobar en las listas de nuestras Master System y Game Gear, donde todo sigue prácticamente igual, a excepción de la fulgurante y potente incorporación de «Global Gladiators» en su nueva aventura ecológica para los 8 bits.

En La grande de Sega, un pequeño gran cambio: nuestro incondicional amigo Sonic ha cedido gustosamente el paso a «Flashback» y a su prestigioso protagonista Conrad B. Hart. Veremos si es por mucho tiempo o se trata tan sólo de un "flash" momentáneo.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior. (•): Repite posición. N: Nueva entrada

MASTER SYSTEM

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	MICKEY MOUSE 2
3	(•)	CASTLE OF ILLUSION
4	N	GLOBAL GLADIATORS
5	(4)	THE FLASH
6	(•)	STREETS OF RAGE
7	(•)	RAINBOW ISLANDS
8	(-)	ALIEN 3
9	(•)	TOM Y JERRY
10	(•)	ANDRE AGASSI TENNIS







MEGA DRIVE

1	(2)	FLASHBACK
2	(1)	SONIC 2
3	(•)	COOL SPOT
4	(•)	TINY TOON
5	N	DINOSAURS FOR HIRE
6	N	X RANGE
7	(•)	STREETS OF RAGE 2
8	(6)	FATAL FURY
9	(N)	GLOBAL GLADIATORS
10	(9)	TURTLES V







GAME GEAR

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	SHINOBI 2
3	(•)	DOUBLE DRAGON
4	N	GLOBAL GLADIATORS
5	N	TENGEN WORLD
6	(4)	BATTLETOADS
7	(5)	TOM Y JERRY
8	(7)	STREETS OF RAGE
9	(8)	ALIEN 3
10	(N)	KRUSTY´S FUN HOUSE





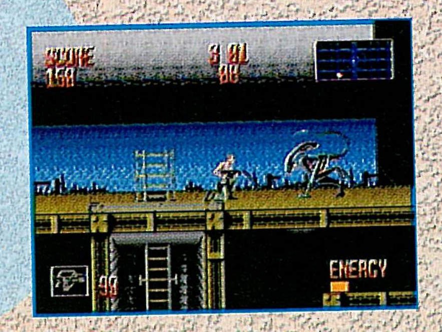


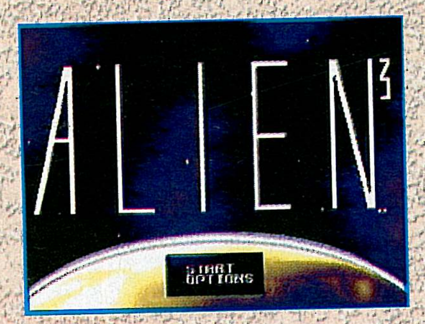
TRUCOS

Mega Drive

ALIEN 3

Ve al menú de opciones y conecta el pad en el port 2. A continuación, pulsa **C, arriba, derecha, abajo, izquierda, A, derecha** y **abajo.** Si lo has hecho correctamente oirás un efectos especiales alucinantes. Conecta el pad en el port 1 y empieza a jugar. Cuando desees **pasar de nivel,** haz una pausa, pulsa **C, A, B** y, después, **quita la pausa.**





Master System

BUBBLE BOBBLE



Ahora ya no tienes excusa para llegar al final del juego. Sólo tienes que introducir el **código 3V35NLLE** en la pantalla de passwords y podrás acceder a cualquier nivel entre el 1 y 199.



SUPER KICK OFF

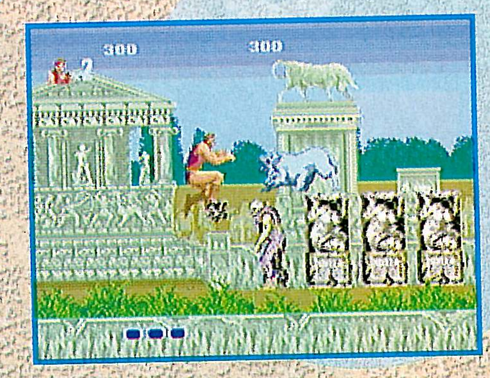




Si tu equipo es imbatible y estás cansado de competir con los equipos ingleses no tienes más que ir al menú principal y elegir otro idioma. Por ejemplo si seleccionas el italiano podrás competir contra equipos como el **MILAN.**



ALTERED BEAST



¿Cómo está nuestra bestia favorita? Por si no lo sabías, en este juego hay un menú secreto que te permite elegir entre otras cosas el **número de vidas y la energía.** Para acceder a él basta con pulsar **START** y **B** en la pantalla de introducción.



Game Gear

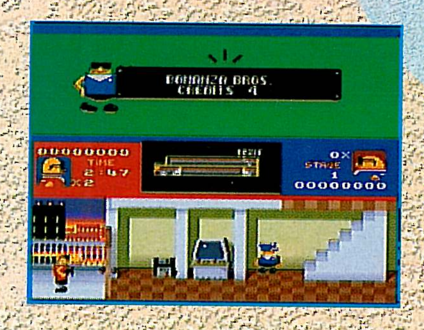
SPACE HARRIER

En este juego existe un curioso truco que te permite **seleccionar el nivel de dificultad.** Sólo tienes que dejar presionado el **botón 2** mientras enciendes tu consola portátil para empezar a jugar en el modo fácil. Si por el contrario, quieres probar suerte aumentando la dificultad, repite el proceso pero **pulsando el botón 1.**



BONANZA BROTHERS

Para conseguir **invulnerabilidad,** tienes que encontrar el rastrillo e intentar pisarlo al mismo tiempo que te alcanza una bala del enemigo. Este efecto te durará hasta que cojas algún tesoro.





Master System

PAC MANIA

Si nuestro gracioso comecocos se devora todos los puntos, excepto los puntos de energía que lo transforman, y, si además, recoge el objeto de bonificación que se encuentra en el centro del laberinto, será teletransportado a otro nivel secreto.

Master System

OUT RUN

Si te pierdes por las impresionantes autopistas de los Estados Unidos, el mejor camino que puedes seguir es girar todo el rato a la derecha cuando te encuentres en una bifurcación de caminos. Observarás como se hace el viaje más fácil y dispones de mayor tiempo para completar cada fase.



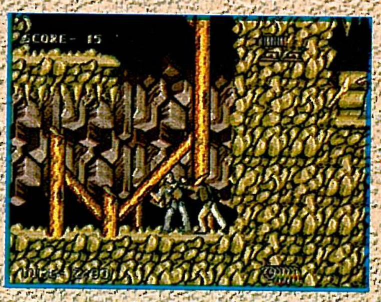


Mega Drive

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Coge tu látigo y prepárate para recorrer los niveles más peligrosos de tu videoconsola. Cuando aparezca el logo de **Lucasfilm** en la pantalla, pulsa **A, B, C, B, C, A, C, A, B.** Si has realizado bien la secuencia verás en color rojo las letras **SHHHHH** en la parte superior de la pantalla. **Ahora podrás seleccionar el nivel.**





GOLDEN AXE

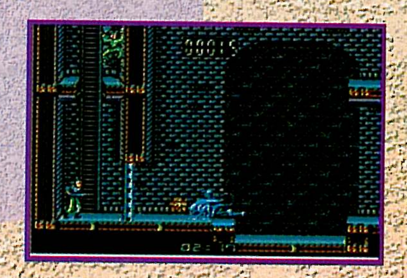


Nuestro infatigable guerrero lo tendrá ahora mucho más fácil con este truco: Empieza a jugar hasta que llegues hasta el primer **monstruo gigante.** Entonces mientras estés luchando contra él, pulsa el **botón A** y sostenlo hasta que lo elimines y pases al campamento. Suelta el botón, pero no realices ningún tipo de movimiento. Pasarás al siguiente nivel con **200 unidades de magia.**

ALIEN 3

Master System

Esta vez lo llevan claro esas repugnantes criaturas de otros mundos. Basta con que los dos jugadores obtengan una puntuación lo suficientemente alta como para conseguir un récord. Cuando **el primer jugador muera,** introduce su nombre como **Alien** y entonces habrá obtenido **vidas infinitas.**



TRUCOS

WONDERBOY 3 (THE DRAGON 'S TRAP')



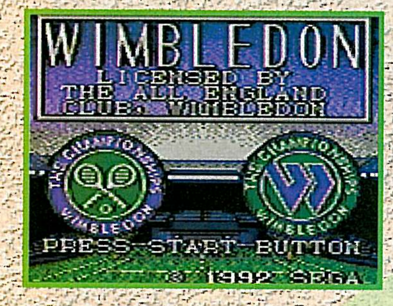
Master System

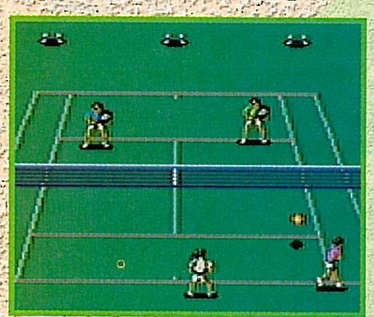
Para empezar a jugar como debe ser, con todas las armas disponibles, la armadura y las piedras, simplemente tienes que **llenar de espacios** la palabra que te pidan en la pantalla de passwords. Así serás invencible.



WINBLEDON





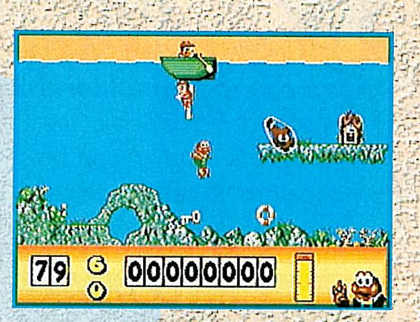


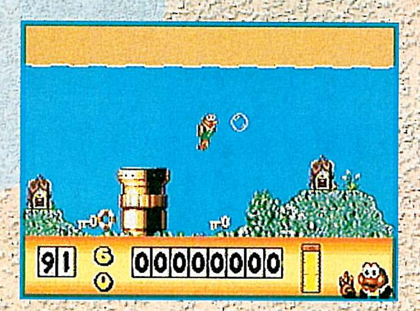
En el primer número publicábamos un truco **para ganar siempre en todos los torneos.** Pero por un error de la imprenta se perdió el código. Pues como rectificar es de sabios, aquí está la solución: Introduce la clave **IKM JKI POC** y entonces tendrás la máxima velocidad, energía y habilidad para batir a tus contrincantes.

JAMES POND 2

Mega Drive

Atención agente secreto Pond, nuestro científico ha construido un nuevo arma para **jugar con vidas infinitas.** En el nivel de los deportes cruza los dos juegos de espigas para coger la bola de tenis. Entonces verás cinco objetos que tienes que coger en este orden: los labios, el helado, el violín, la tierra y el muñeco de nieve.





SPACE HARRIER







Ponte tu autopropulsor y juega una partida intentando conseguir un récord. Entonces, si introduces tu nombre en la tabla de puntuaciones como **p1jDjZKO9mZpe EljioxoGUHC** aparecerás muy próximo al final.

KLAX

Mega Drive

Como otros tantos, este juego te puede parecer muy difícil. Si es así, existe un truco para jugar en **modo fácil** que te será de gran ayuda. Basta con que pulses el **botón C diez veces** en el menú de opciones.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Este es un truco para seguir jugando siempre. Asegúrate de que tienes **400 monedas de oro** cuando mueras. Entonces, en el momento que aparezca la pantalla con el mensaje de final de partida, **pulsa arriba** y, después, el **botón 2 repetidamente.** Después de ocho intentos, deberá activarse el **modo continue.**

SHINOBI II

Game Gear

Para hacerte con todos los Ninjas, sólo tendrás que introducir este maravilloso **Password: 9F723.** Mano de santo para tus aspiraciones guerreras.





STEEL EMPIRE

Mega Drive

Para empezar con **99 bombas** conecta el segundo pad y pulsa los botones **C, A, C, A START Y B** en la pantalla de selección de la nave. Para jugar con **99 vidas** simplemente coloca en las opciones estos parametros: Dificultad: **HARD,** stock: **two** credits: **one**, sound test: **65 HARD DRIVIN MEGADRIVE**. Si quieres que aparezcan otros vehículos en la pista de práctica, pon el juego en **modo practica,** entonces pulsa **B,C** y **START**. Ahora empezarás el juego con vehículos rivales.





SOLDADO UNIVERSAL

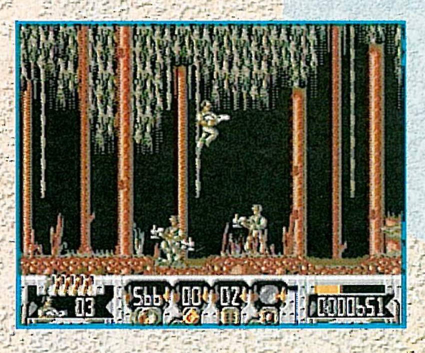


Aquí tienes algunos códigos que te permitirán jugar en estos niveles:

NIVEL	**CODIGO**
5	**JLGPH**
6	**JDRSD**
7	**PKSND**
8	**CWBPN**
9	**SFTNP**
10	**CMVDG**
11	**BYTCM**

INSECTOR X MEGADRIVE.

Para jugar con continuciones ilimitadas, espera a que aparezca el mensaje "**Press start button to continue**", entonces pulsa **abajo, arriba, izquierda y C.**

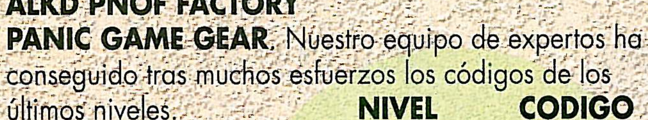


AXE BATTLER

Game Gear

Aquí están los códigos para seleccionar los siguientes niveles:

TURTLE VILLAGE: AHNN ANAB IOCN OAJN SAND MARROW: IMME KEJE ALKD PNOF FACTORY PANIC GAME GEAR. Nuestro equipo de expertos ha conseguido tras muchos esfuerzos los códigos de los últimos niveles.



NIVEL	**CODIGO**
11	**THESUN**
12	**MQANCZG**
13	**MSCNCZG**
14	**MWGNCZG**
15	**MEONCZG**
16	**MEOODAH**
17	**MEOVJGN**
18	**MEOCROV**
19	**MEPCSPW**
20	**MERCURY**



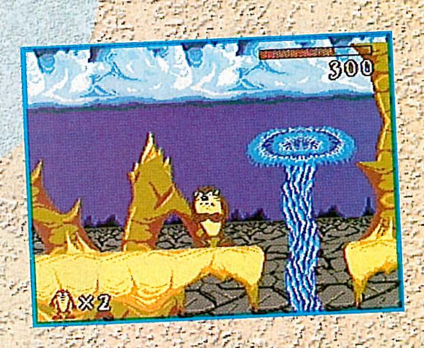
TRUCOS

TAZ MANIA



Aquí viene la segunda parte del truco publicado para este fabuloso juego el mes pasado. Sigue los pasos que se indicaban en el número anterior y empieza a jugar. Si haces una **pausa** y pulsas el **botón B**, podrás seleccionar el nivel una vez que **quites la pausa.** Si deseas jugar con inmunidad, **vuelve a hacer una pausa** y pulsa el **botón C**. Verás como Taz empieza a parpadear como si hubiera cogido una estrella.

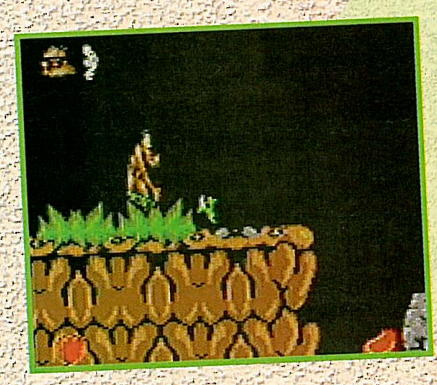




CHUCK ROCK

Game Gear

Nuestro amigo el troglodita Chuck (Chosk, en español) parece tenerle cariño a esta redacción y, como prueba de su afecto, nos ha dado estos geniales códigos que te servirán de gran ayuda:



Nivel 2: 7G09M.
Nivel 3: NN6E3.
Nivel 4: 84AKC.

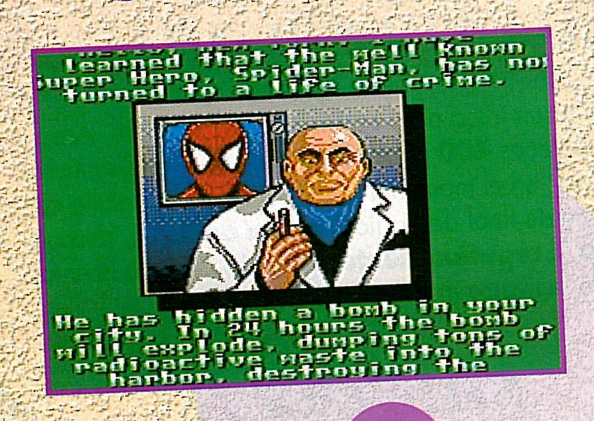
RAMPAGE

Master System

Seguro que conoces el apetito de los protagonistas y las prisas que gastan en la hora de la comida. Bueno, pues cuando alguno de estos gigantones se encuentre una tostadora, no dejes que se la coma inmediatamente porque, si esperas un poco, saldrá la tostada que está mucho más rica y es más digestiva.

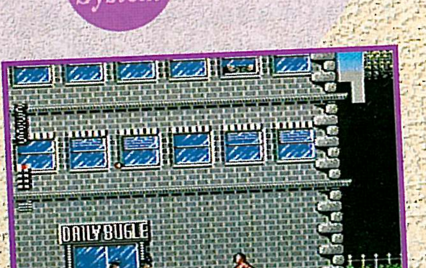


SPIDERMAN



Master System

Para matar al Hombre Lezar sin perder la vida, tienes que **envolverlo con la tela de araña** y, una vez inmóvil, darle patadas hasta que vuelva a ser normal. Repite la operación tantas veces como sea necesario.



REGRESO AL FUTURO

Mega Drive

Si quieres trasladarte de fase como si estuvieras viajando a través del tiempo haz lo siguiente: En cualquier punto de la partida para el juego y realiza esta secuencia de dos teclas al mismo tiempo cada vez. **ARRIBA** y **A, ABAJO** y **A, IZQUIERDA** y **A, DERECHA** y **A**. Una vez finalizada esta operación aparecerás en el siguiente nivel.

SLIDER

Game Gear

Con estos fantánticos códigos tus posibilidades de juego serán de lujo:

ROUND 20: AAEE
ROUND 80: EAAE
ROUND 40: AEAE
ROUND 99: PCJK
ROUND 60: AEEI



INDIANA JONES AND LAST CRUSADE

En el nivel 5, ve siempre hacia **arriba.** Cuando estés en todo lo alto, dirígete a tu **izquierda** y allí encontrarás el Diario del Padre de Indi.

Cuando termines el nivel 6, debes pisar las letras **I, E, O, V, A.** Te aguarda una sorpresa.

En el nivel 3, justo antes de llegar a la tumba, ve sobre la plataforma a la **izquierda** y encontrarás el escudo de Damocles.



Game Gear

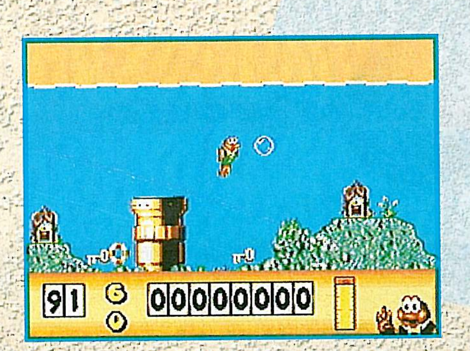


JAMES POND 2

Mega Drive

Atención agente secreto Pond: nuestro científico ha construido un arma para jugar con **vidas infinitas.** En el nivel de los deportes, cruza los dos juegos de espigas para coger la bola de tenis.

Entonces verás cinco objetos que tienes que coger en este orden: labios, helado, violín, tierra y el muñeco de nieve.





ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Master System

Asegúrate de que tienes **400 monedas de oro** cuando mueras. Entonces cuando aparezca la pantalla con el mensaje de final de partida, **pulsa arriba** y entonces el botón 2 repetidamente. Después de ocho intentos, deberá activarse el **modo continue.** Nunca falla, podrás seguir jugando hasta que no puedas con tus dedos.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Master System

Aquí tienes, amigo consolega, una pequeña ayuda para que puedas avanzar en tu juego preferido.

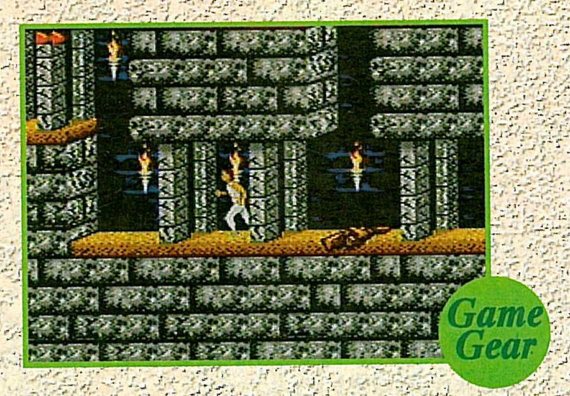
Solución al Paperockian:

1- **Roca, Roca.**
2- **Tijeras, Tijeras.**
3- **Roca, Tijeras.**
4- **Papel, Papel.**
5- **Roca, Roca.**
6- **Roca, Tijeras**

Para la pantalla final, **Lago Podrido**, camina en el siguiente orden: Sol, líneas sinuosas, Luna, estrella, líneas sinuosas, pez, estrella, pez y corona.

No desesperes, seguiremos buscando.

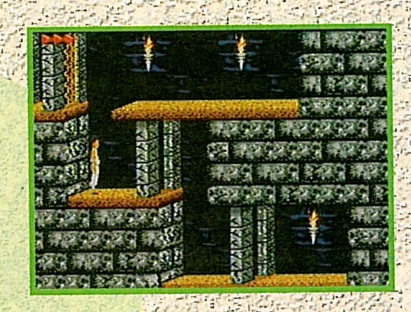
PRINCE OF PERSIA



Game Gear

El camino de nuestro Príncipe parece largo y duro. Este equipo de redacción mantiene buenas relaciones con todas las Coronas del mundo y por ello, quizás, han querido darnos una ayuda de Reyes. Aquí tieness unos suculentos códigos de fases:

- **Fase 2: HLOJGF.**
- **fase 3: DGGFBF.**
- **Fase 4: HJFJEB.**
- **Fase 5: MMPOIT.**
- **Fase 6: NMNOIB.**
- **Fase 7: JHHJDT.**
- **Fase 8: NKJMGI.**
- **Fase 9: MHNKEE.**
- **Fase 10: NHLKED.**
- **Fase 11: NGHJDW.**
- **Fase 12: MECIBL.**
- **Fase 13: JJGNGK.**
- **Fase 14: TIPNGT.**



Mick y Mack se han convertido en los nuevos héroes de Sega. Eso nadie lo pone ya en duda. Pero lo que no está tan claro es que todos hayáis conseguido ayudar a nuestros amigos a llegar hasta el final de su bonita misión ecológica. Afortunadamente para todos, TodoSega siempre acuede en vuestra ayuda en los momentos de mayor apuro...

GLOBAL GLADIATORS

TODO COMENZÓ EN MCDONALD'S

El objetivo principal de este fantástico juego es recoger **30 Golden Arches** (los famosos arcos dorados que componen la letra **M de McDonalds**), para que, de esta manera, el payaso Ronald **te deje pasar de fase.**

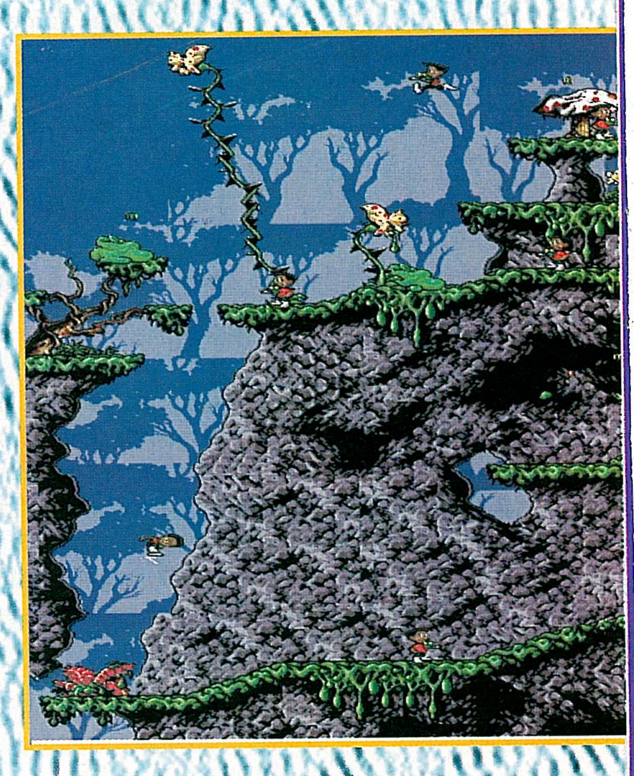
Para ello manejas a uno de los dos personajes a través de **cuatro fantásticos mundos,** que a su vez se encuentran subdivididos en **otros tres niveles.**

El arma que manejan nuestros amigos es el **goshooter**, el último juguete de moda aparecido en Norteamérica y que es una imitación del artilugio que utilizaban los cazafantasmas en sus misiones. Este aparato tiene la peculiaridad de disparar una **desagradable sustancia** de aspecto viscoso, pero que es **mortal para tus rivales.** Ten cuidado cuando estés parado y dispares, pues tiene un pequeño retroceso que **te puede hacer caer de las plataformas.**

Para llevar a buen fin tu misión **dispones de tres vidas**, así como de una **barra de energía** que irá disminuyendo cuando entres en contacto con los enemigos o sus disparos. Durante el juego hay **iconos que representan una flecha** y que sirven para que, en caso de **perder una vida, comiences la partida a partir de ese punto.**

Una vez vistos estos aspectos generales, veamos exactamente qué es lo que tenemos que hacer para finalizar el juego con éxito.











Este desolador paisaje pantanoso ha sido utilizado durante muchos años por las grandes industrias para verter allí sus desechos contaminates. A causa de tan repugnante acción han aparecido **criaturas de aspecto baboso y repugnante.**

FASE 1: Nada más empezar debes dirigirte a la derecha, pues siempre estará esperándote en este lado el **payaso Ronald.**

Si ves unas **plataformas de color verdoso claro,** debes tener cuidado con ellas pues **al pisarlas se disuelven.** Existe un **truco para descubrir si se va a disolver:** Haz una pausa, entonces la pantalla se volverá más oscura. Si en este momento la plataforma sospechosa no se ve, es que es de este tipo.

En ciertas ocasiones, al saltar hacia alguna plataforma, observarás cómo Mick queda suspendido unos segundos en el aire. Esto es debido a que existen **plataformas invisibles** que permiten a nuestros héroes saltar hacia zonas inaccesibles.

Si al final de la fase has recogido entre **75 y 100 Arches,** accederás a una **pantalla de bonificación** en la que, además de puntos, podrás obtener alguna **vida extra**.

Nuestro consejo es que no pierdas tiempo intentando recoger todos los arches. Algunos están en sitios muy difíciles y podrás perder más de una vida en el intento. Además, tampoco te apures por si no consigues los 30 necesarios para pasar de fase. Si te diriges **directamente a la salida,** econtrarás por el camino los suficientes.



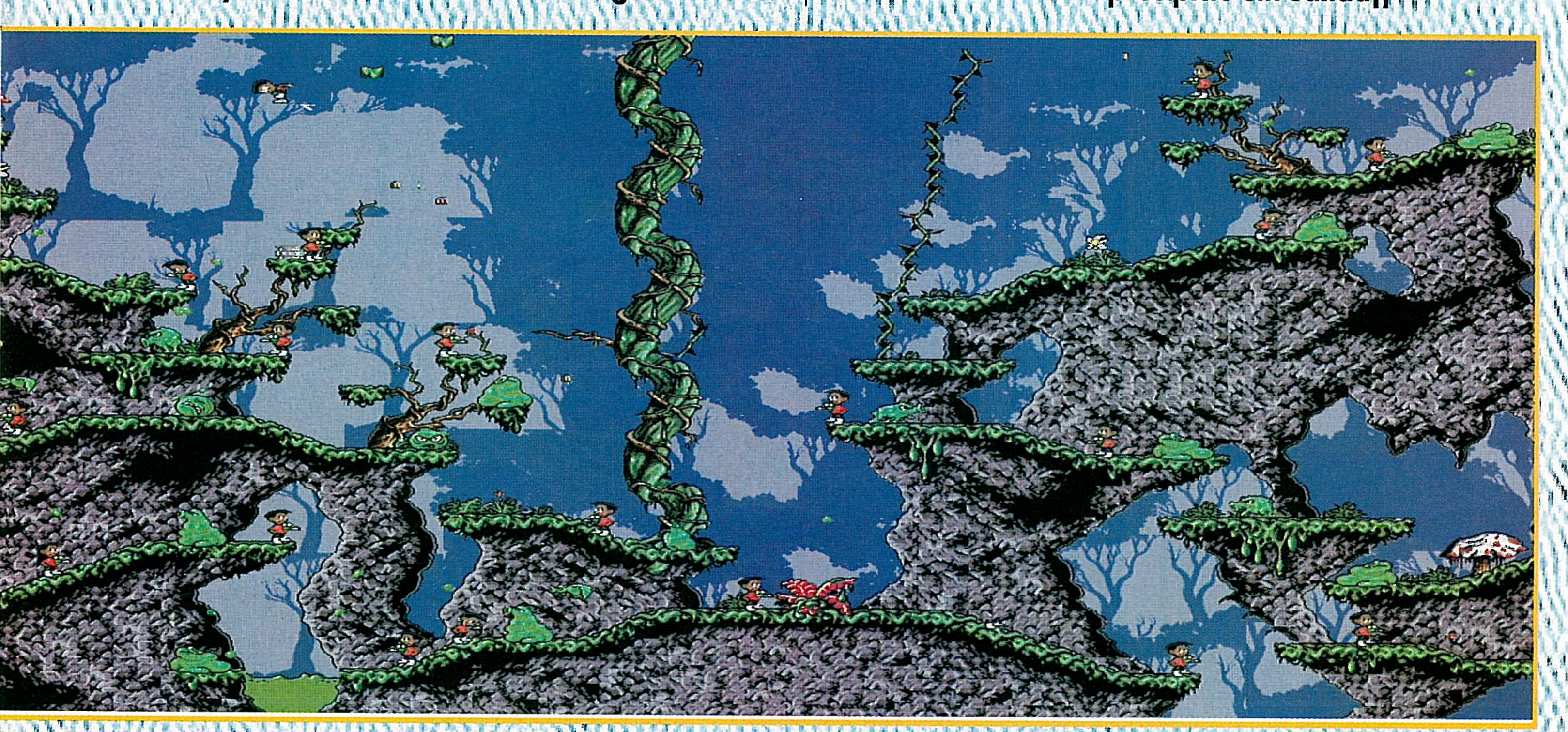
En Slime World nos enfrentaremos a unos bichos asquerosos, producto de los desechos de las grandes ciudades.

FASE 2: Al comienzo puedes conseguir una **vida extra** si sigues estos pasos. Muévete a la derecha hasta que veas sobre una plataforma superior un **muelle** y una **margarita.** Salta sobre el muelle para moverte a la izquierda. Durante la caída intenta situarte sobre el **golden arche** que se encuentra sobre una plataforma invisible. Salta sobre el siguiente arche de la izquierda, haz esta operación sucesivamente con todos los arches y al final verás el icono de **una vida.**

El único obstáculo que encontrarás, ya muy cerca del final, es una **máquina productora de desperdicios.** Para eliminarla sólo tienes que colocarte en la punta de la plataforma anterior y, desde allí, disparar hasta que la destruyas.

FASE 3: Muy cerca del final verás una **enredadera gigante** en cuyas ramas hay un **reloj y una vida extra**. A la izquierda hay cuatro plataformas que bajan como si fueran peldaños. Si te sitúas en el borde derecho de la segunda empezando por abajo y saltas a la derecha, caerás sobre una **plataforma invisible**, desde la cual podrás recoger **las ayudas** con un salto.

Desde esta plataforma invisible tienes que saltar hacia la derecha. **¡¡No se te ocurra seguir el camino hacia abajo, pues si lo haces, acabarás en un precipicio sin salida¡¡**



MYSTICAL FOREST

Tras un largo y tortuoso camino por los pantanos, llegas al bosque. Aquí el aspecto es aún más desolador por los efectos de las industrias madereras que han talado la mayoría de los árboles. Por si fuera poco, las lluvias ácidas han provocado extrañas reacciones en las criaturas del bosque, que se han vuelto súper agresivas.

Además las centrales nucleares colindantes han contribuido a producir extrañas mutaciones en estos seres. Como ves, el panorama se te presenta totalmente desalentador.

FASE 1: Aquí hay que tener mucho cuidado con las **cataratas de agua,** pues, si caes en alguna de ellas, te arrastrarán irremediablemente al río donde **perderás una vida.**









Durante el recorrido puedes subir a los árboles, saltando de rama en rama, donde encontrarás gran **cantidad de objetos.** Fíjate también en los brotes de las ramas por si te encuentras alguna sorpresita.

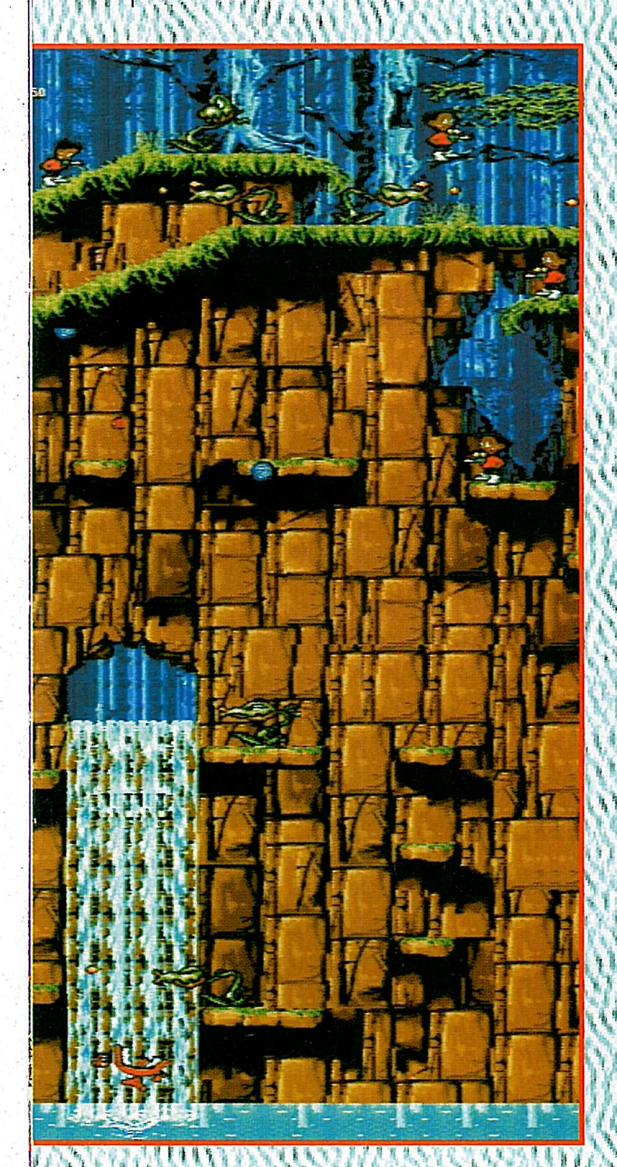
No te fíes demasiado de los **troncos que están a punto de ser cortados** porque, si te sitúas sobre ellos, harás que se derrumben y

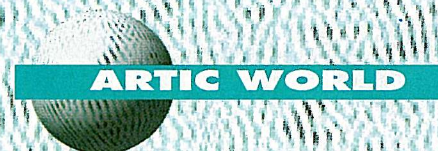
del castañazo **perderás una vida.** Sólo te permitirán estar sobre ellos unos instantes.

FASE 2: Esta fase es idéntica a la anterior. El único peligro especial son las **trampas de troncos afilados** que hay en algunas zonas. Son muy **difíciles de saltar,** pero si retrocedes unas pantallas, encontrarás un camino que te permitirá pasar **por debajo de ellas,** evitando así el peligro.

FASE 3: Si nada más empezar te subes a lo **más alto del segundo árbol** que encuentres y desde allí saltas a la **derecha,** tendrás las cosas mucho más fáciles.

Cuando pases el trozo del río con pirañas, súbete a **lo más alto del primer árbol** que veas, y desde allí salta **de árbol en árbol.** De esta manera, evitarás pasar por la parte del río ocupada **por las tortugas,** pues éstas se hunden cuando las pisas y te puede **costar una vida.**





ARTIC WORLD

Por fin nuestros amigos se encuentran en una de las últimas reservas vírgenes de la Tierra: el Polo Norte. Por desgracia, hasta aquí también ha llegado la mano destructora del hombre. Además, está el grave problema del agujero de la capa de ozono.

FASE 1: Pasar esta fase no supone ningún problema, únicamente hay que tener **cuidado con el hielo,** que es bastante resbaladizo.

Antes de llegar a los precipicios, sube a las **vallas metálicas** y desde allí salta a los arches que hay a la derecha situados sobre plataformas invisibles. Tras éstos encontrarás una **preciada vida.**

Aquí también hay **bloques que desaparecen al pisarlos.**

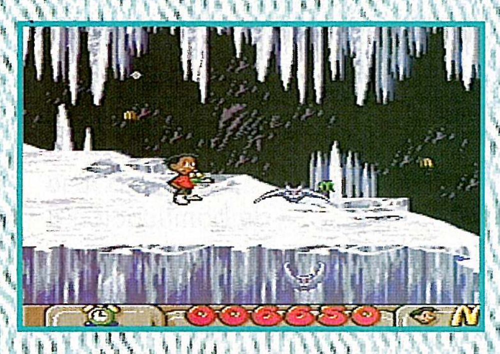
FASE 2: Te encuentras en una gruta helada y debes tener mucho cuidado de no caer encima de los **témpanos de hielo** pues sus afiladas puntas te harán **perder una vida.**

Vete subiendo por los bloques de hielo hasta que llegues a lo más alto y entonces dirígete a la derecha. Procura no correr mucho pues la nieve te puede hacer resbalar y caer por un precipicio.

FASE 3: Muévete todo el rato **a la derecha saltando los precipicios** y cuando veas los bloques que se disuelven, **déjate caer.** Sigue moviéndote a la derecha subiendo por los bloques de hielo hasta que llegues a una plataforma, que parece no tener continuación. **Salta a la derecha** procurando caer en la plataforma del medio.

Por fin te encontrarás cara a cara con el gran **monstruo de hielo.** Sitúate en la plataforma más alta de las dos y empieza a saltar, intentando **dispararle a los ojos,** que son su punto débil.

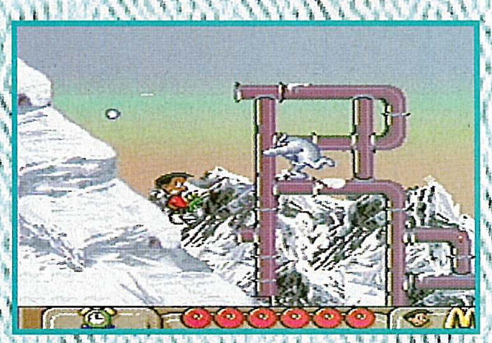
Baja a la otra plataforma y repite la operación con el **monstruo de la izquierda.** Tras esto MICK y MACK habrán conseguido salvar el planeta de las criaturas mutantes, que son, ni más ni menos, producto de la contaminación medioambiental.





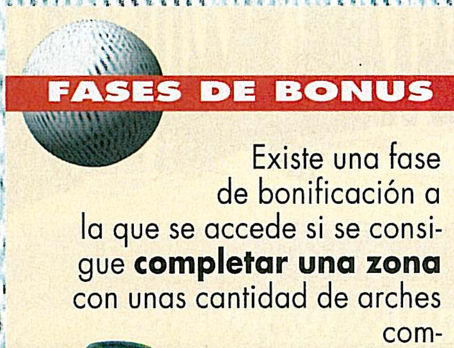








FASES DE BONUS



Existe una fase de bonificación a la que se accede si se consigue **completar una zona** con unas cantidad de arches comprendida entre **75 y 100** unidades. El objetivo es recoger **los objetos reciclables** (vidrio, papel o latas) que caen del cielo y **dejarlos en su contenedor** correspondiente, evitando que caigan al suelo. Normalmente por cada **15 objetos** que introduzcas correctamente en su contenedor correspondiente, serás gratificado con una **vida** o un **crédito extra**. El único límite que hay es **tu resistencia y el tiempo.**

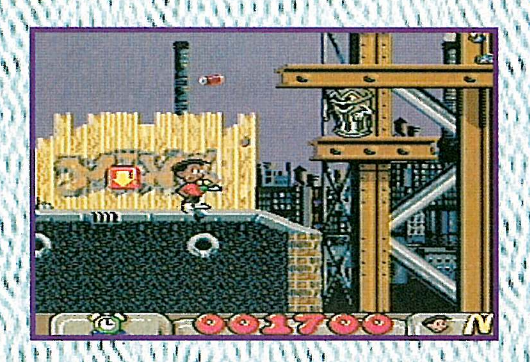
TOXI TOWN

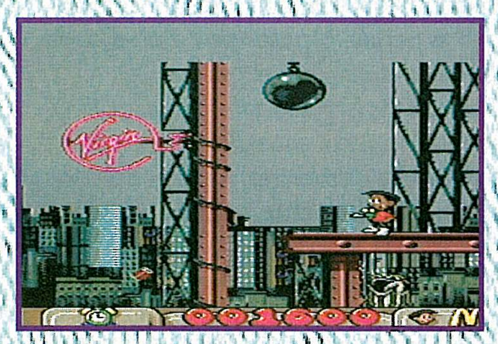
Por fin te encuentras ante el mayor causante de los problemas de salud del planeta: La Ciudad Tóxica, el mayor centro mundial de producción de humos, polución, malos olores y ruidos insoportables.

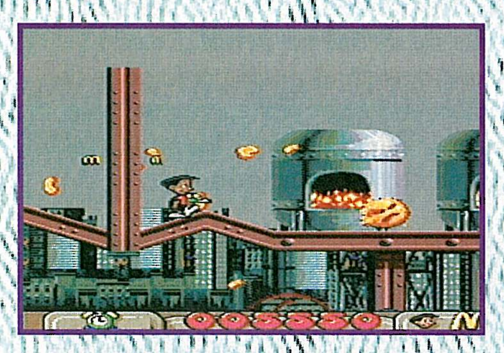
En esta cuarta y última fase, Mick y Mack se enfrentarán a los innumerables peligros tóxicos que surgen de Toxi Town, una ciudad en la que polucionar y polucionar parece ser el principal objetivo.

FASE 1: En esta fase los precipicios están formados por huecos de tubos y chimeneas. El tipo de hueco que te puede **quitar una vida** tiene las paredes de ambos lados construidas con **ladrillos rojos.**

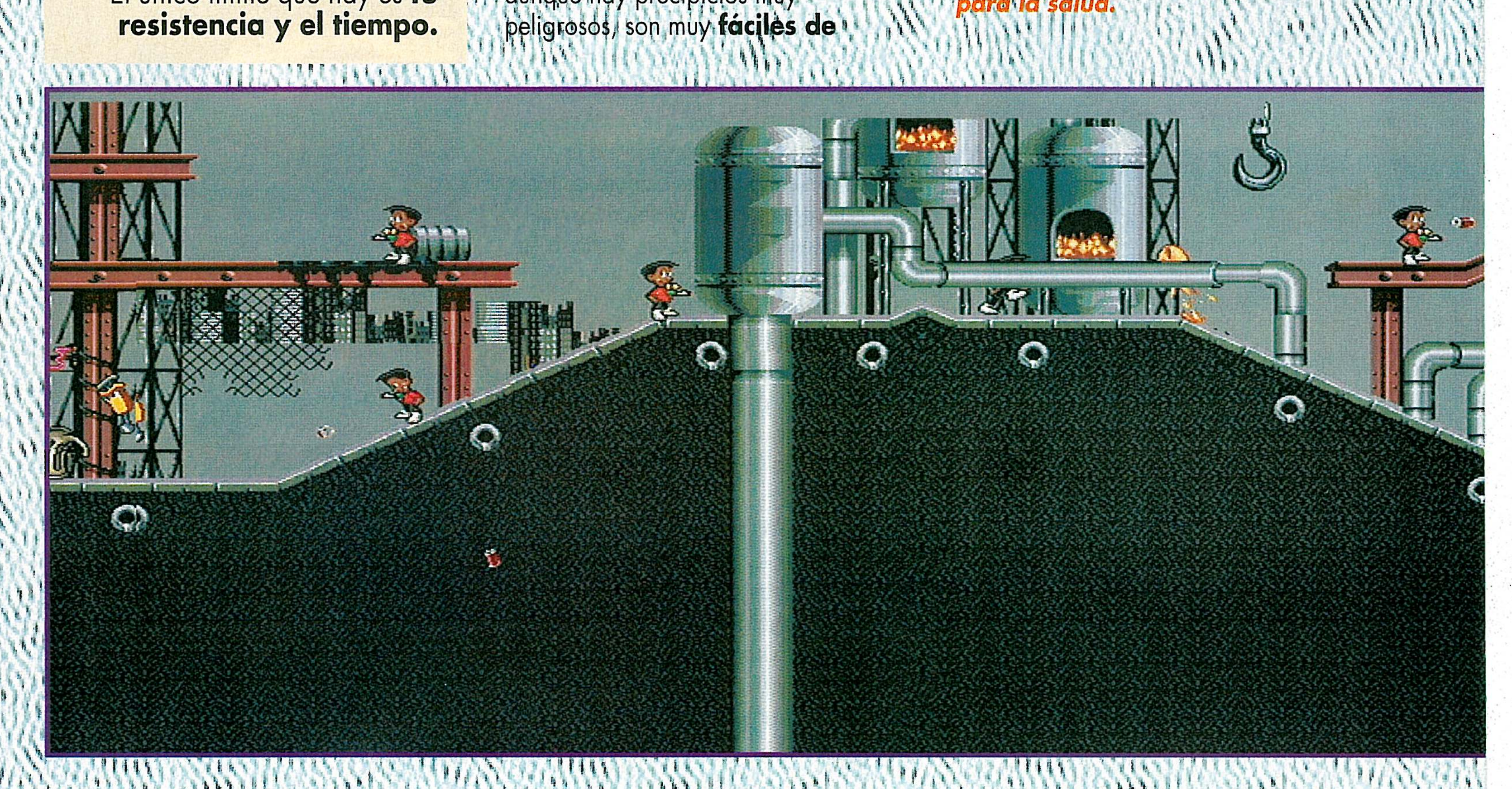
En esta ocasión el camino más fácil y con menos enemigos es el que va por **abajo hacia la derecha**, pues aunque hay precipicios muy peligrosos, son muy **fáciles de**

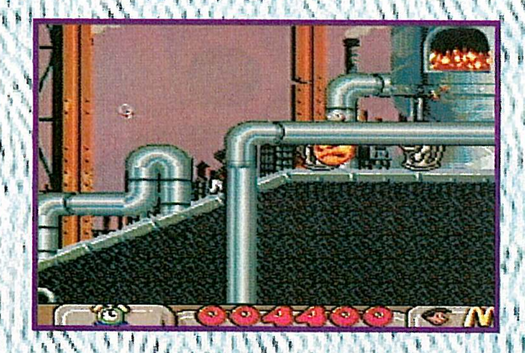


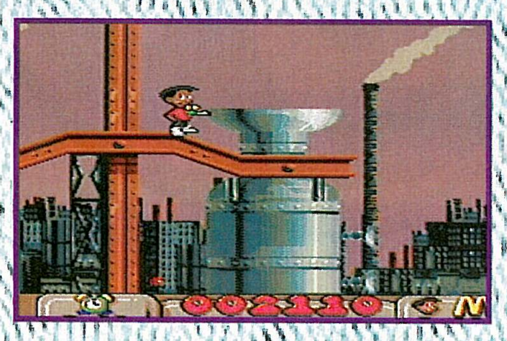


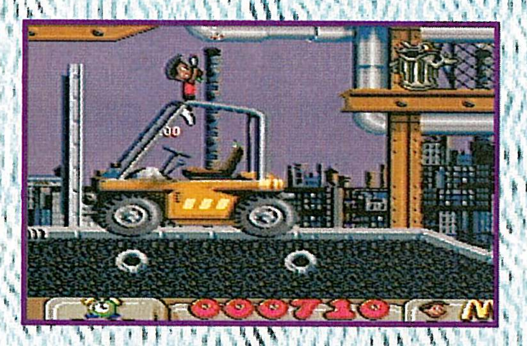


Nuestros amigos encontrarán en Toxi Town un escenario completamente contaminado y repleto de humos y residuos nocivos para la salud.









Afortunadamente el empeño con el que Mick y Mack se han tomado esta bella misión ecologista hará que consigan sortear cualquier tipo de obstáculos.

saltar. El único inconveniente que tiene este camino es que encontrarás **pocos arches.**

FASE 2: Te proponemos seguir el consejo de la fase anterior. Muévete todo el rato por la **parte inferior del escenario** sin parar de disparar en ningún momento.

Cuando llegues al precipicio **sube por las vigas** y continúa avanzando

Global Gladiators es, ante todo, una emocionante aventura en la que los protagonistas lucharán por acabar con algunos de los principales problemas de salud de nuestro planeta.

hacia la **derecha recogiendo todos los objetos** que encuentres por el camino.

En el siguiente precipicio, **salta otra vez a las vigas**, pero ahora asciende por ellas recogiendo todos **los arches** que puedas. Cuando estés en **la viga más alta de la parte derecha** y veas en el otro extremo de la pantalla un **tejado en forma de pico,** salta hacia él donde encontrarás un **corazón escondido.**

Déjate caer, introduciéndote en los subterráneos. En esta ocasión sólo puedes ir en una dirección hasta que, subiendo por las vigas, veas una **caldera.**

Si vas a **la izquierda** y saltas por **encima de la grúa** con ayuda del elevador, encontrarás una habitación con **ocho arches,** que te servirán para completar los **30 necesarios.**

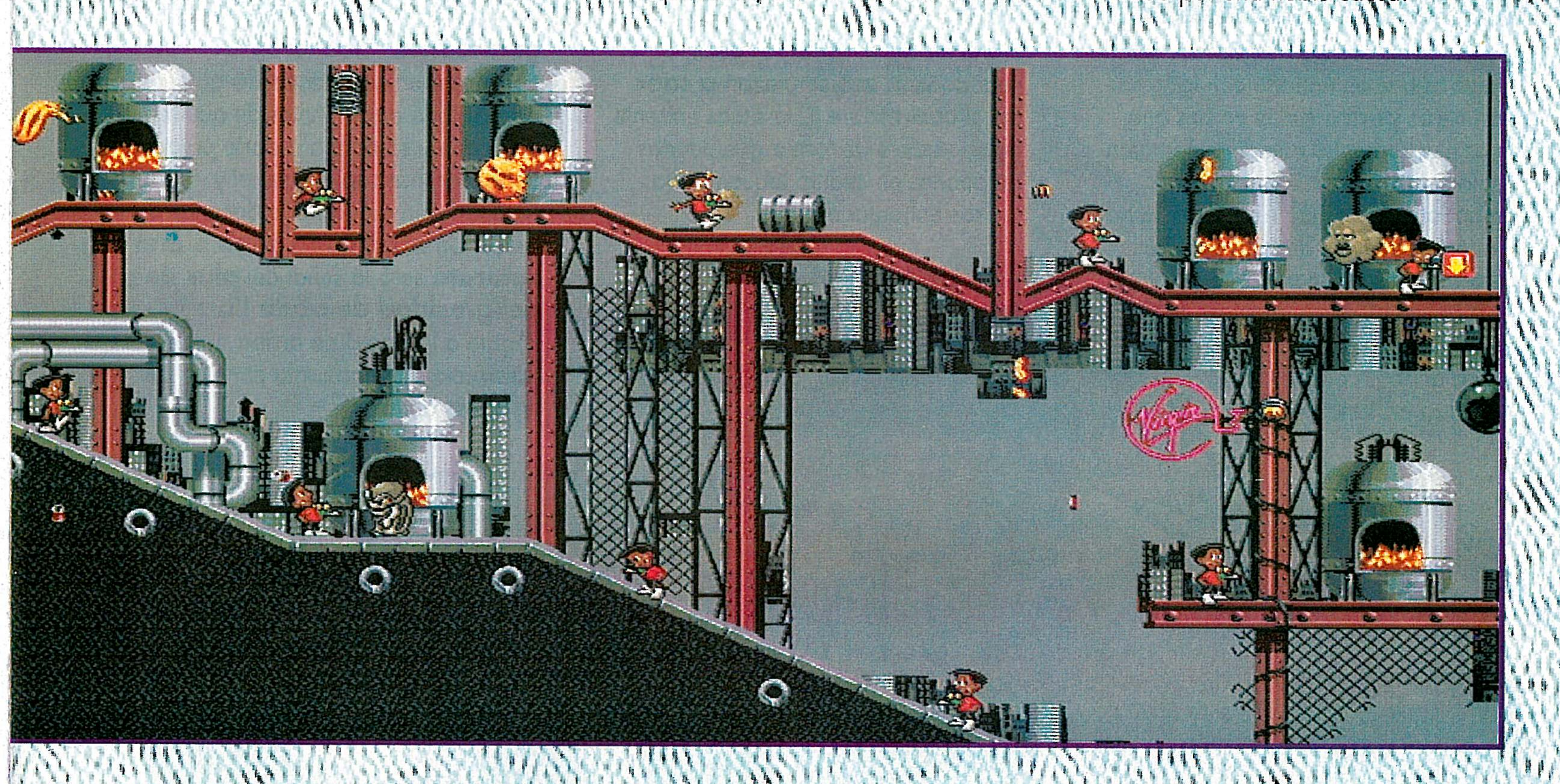
En el otro camino que hay a la derecha se encuentra esperando el **payaso Ronald.**

FASE 3: Es el momento de **subir a las vigas** en la primera oportunidad que encuentres. Muévete a la **izquierda** para ir **ascendiendo de viga en viga.** Continúa subiendo, pero esta vez por el camino de la **derecha.** Cuando llegues a la altura máxima, **muévete todo el rato hacia la derecha,** procurando no descender en ningún momento.

Ronald se encuentra en este nivel de altura esperándote.

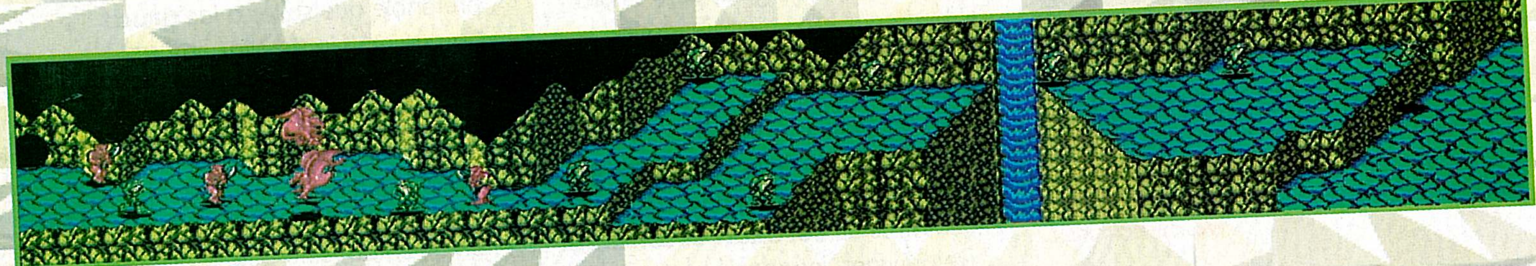
Cuando **llegues hasta las cintas transportadoras** es preferible que saltes a las **grúas** porque en una de ellas hay **un** precioso **corazón.**

Así, de esta forma tan simple y una vez que hayas conseguido recoger los 30 arches, podrás decir no sólo que has conseguido completar este juego tan divertido, sino que, además, has luchado por una noble causa.





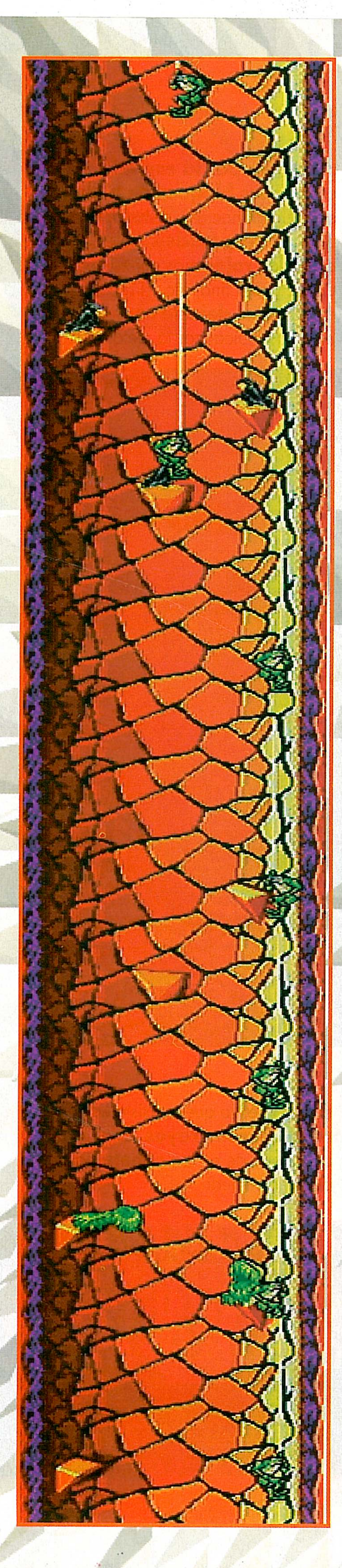
Los inseparables Rash, Ritz y Pimple viven una apasionante aventura en la que no faltan los ingredientes necesarios para convertirse en una gran muestra de habilidad y diversión. A través de once fases deberás derrotar enemigos tan malvados como la Reina de la Oscuridad, capaz de convertirse en tornado con tal de verte fuera de sus dominios, y superar pruebas tan increíbles como permanecer colgados de una sencilla cuerda para afrontar con más libertad a cuantos vengan a molestarte. Después de esto, te convertirás en el rey del puenting.



FASE 1:

Comenzarás en las **grutas,** donde tendrás que enfrentarte con los primeros **guardianes rosas** que, por mucho hacha que empuñen, con solo cuatro puñetazos puedes mandarles a casita. Y seguirás viendo monstruos rosas: Unos **dragones voladores** intentarán que pruebes sus afiladas garras mientras que te fríen a base de llamaradas. Para acabar con su molesta presencia debes fijarte en sus sombras, es decir, cuando veas que empiezan **a caer en picado** sobre ti, te situas enfrente de su sombra de forma que puedas golpearles en cuanto toquen tierra.

Tras enfrentarte a más **guardianes "hacheros"**, aparecerá un **ser amarillo** que parece todo patas. Antes de que te arrincone y se ponga a darte patadas, debes ser mas rápido que él y golpearle sin piedad una docenas de veces. Un **acantilado junto a una catarata** será la señal del **plus de peligrosidad de caída libre**. Pégate a la pared de arriba, y salta el precipicio de la catarata con uno de tus saltos anfibios .



FASE 2:

Nunca habrás visto unas ranas tan colgadas, literalmente. La fase transcurre por un túnel en el que te pasarás todo el tiempo colgado de una cuerda. De esta manera podrás balancearte, subir, bajar y **utilizar tus ancas para dar ágiles patadas** contra todo el que quiera recibirlas.

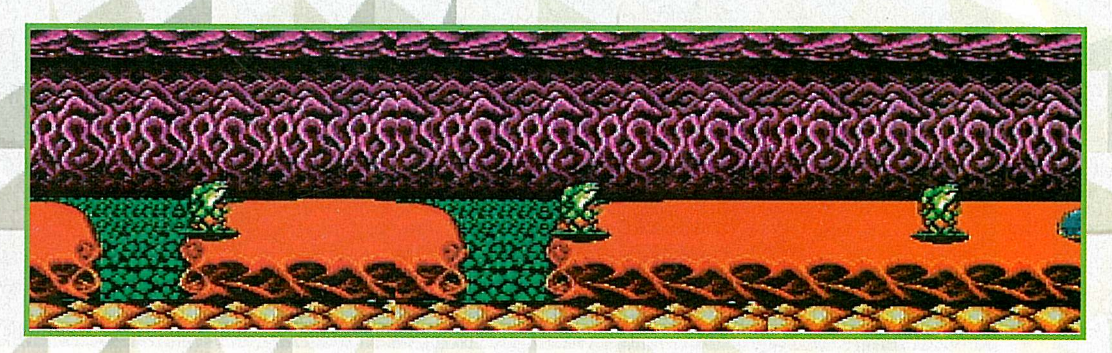
Cuervos, lanza-descargas y plantas carnívoras son algunos de los enemigos con los que te las verás, y nuestra recomendación es que te sitúes en el **medio del túnel**, donde podrás controlar la situación mejor y encargarte de cualquier enemigo más fácilmente.

FASE 3:

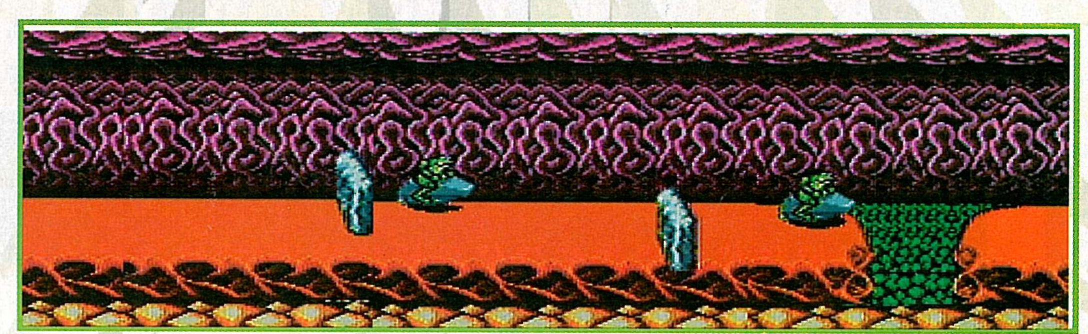
Te encuentras en la boca del lobo, por lo que aparenta el decorado... Los primeros seres que te darán la bienvenida serán una especie de ositos amaestrados que casi dan pena eliminarlos, pero tu objetivo es lo primero.

Avanza hacia **la derecha** saltando ágilmente los precipicios hasta que llegues a tu **nave volante: la turbo bike.** Una vez que te montes en ella la cosa se complicará sensiblemente: Correrás a la velocidad del sonido sin casi darte tiempo a saltar precipicios, esquivar muros (truco: siempre aparecen los muros en zig-zag, así que debes esquivarlos moviéndote de esta forma) o utilizar las rampas (que siempre están arriba) para pasar a zonas seguras.

Si mueves **el pad hacia la izquierda** reducirás velocidad y peligrosidad, pero cuando veas que vienen **las rampas** debes **acelerar para no caer al vacío.**



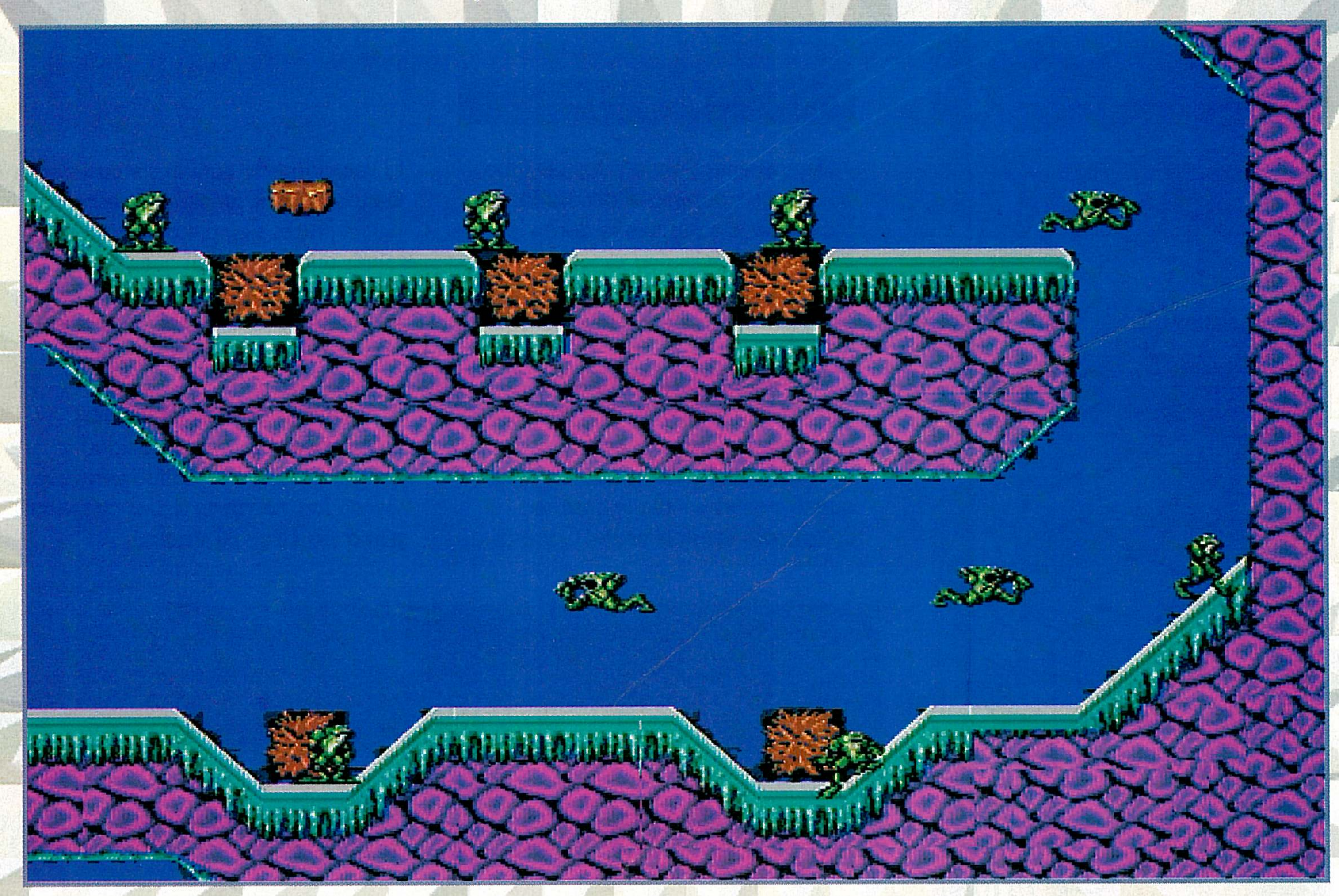




FASE 4:

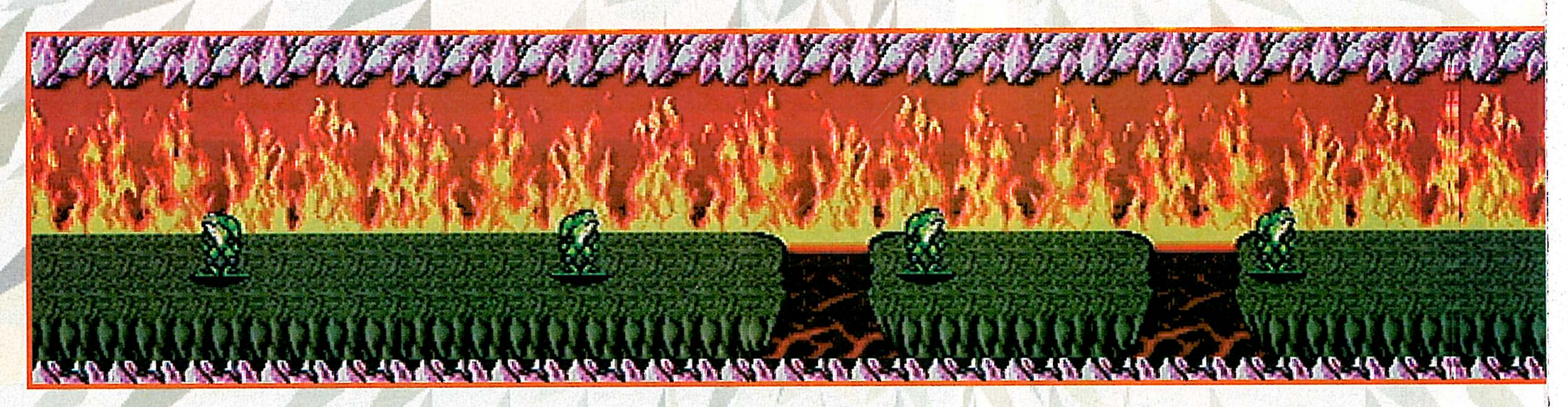
Y, por fin, llegas a la **fase helada,** como es costumbre en todo buen cartucho. Sobra decir que en estos momentos la inercia en tus movimientos aumenta, y la capacidad de frenar disminuye. Para evitar estos problemas, a veces es más efectivo **avanzar dando saltos** que andando.

Tus enemigos en esta ocasión son muñecos de nieve especializados en **lanzar incansablemente bolas de nieve** hasta la saciedad, y que sólo podrás reducir si saltas vigorosamente por encima de sus proyectiles y luego le asestas un **puñetazo por la espalda.** Otros peligros son **bloques de hielo** que se deslizan hacia ti, **estalactitas que se desprenden,** bolas de **cristales rojos** más punzantes que un bic punta fina, etc. El recorrido consistirá en **dejarte caer** piso tras piso hasta alcanzar la meta final.



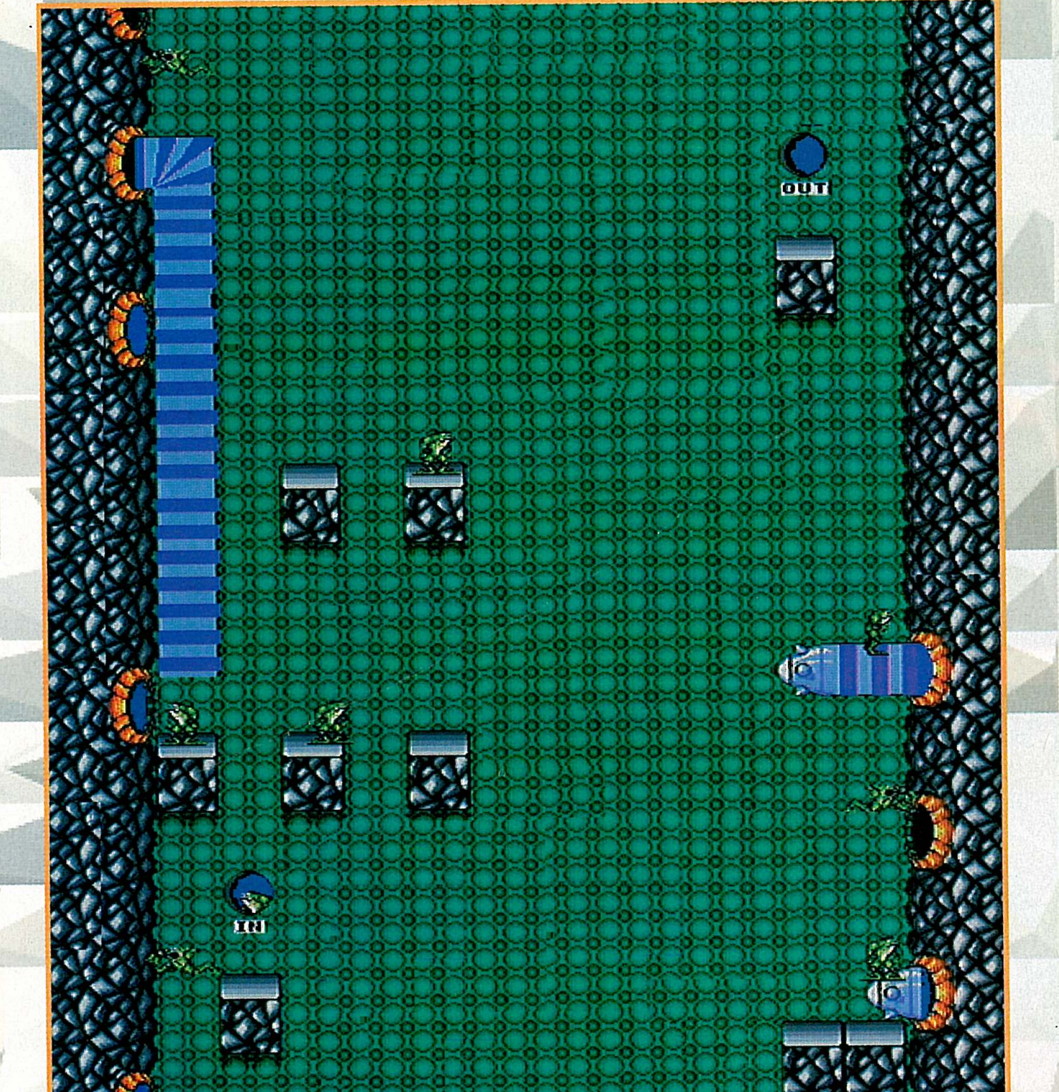
FASE 7:

Bienvenido al **infierno de Volkmire,** peligroso lugar donde podrás caer en las **llamas eternas** al más mínimo descuido. La única manera de avanzar con éxito es saltando **de tronco en tronco,** esperando a que se acerquen y paren su movimiento. Ahora te queda un difícil objetivo que consiste en **atravesar los rayos.** Para eso debes subirte en **un cohete** para poder continuar.



FASE 6:

Esta fase es más fácil de lo que parece. Debes lograr que el protagonista alcance la **salida marcada con OUT.** Para ello te subirás a la chepa de unas cuantas serpientes. Cuando se dispongan a subir debes **moverte hacia la serpiente** o de lo contrario caerás al suelo y tendrás que volver a comenzar la operación. Un gran peligro es la **cabeza** de la serpiente. Tras pasar de una a otra serpiente, y subir y bajar por toda la fase, podrás llegar a la plataforma sobre la que está **la salida.**



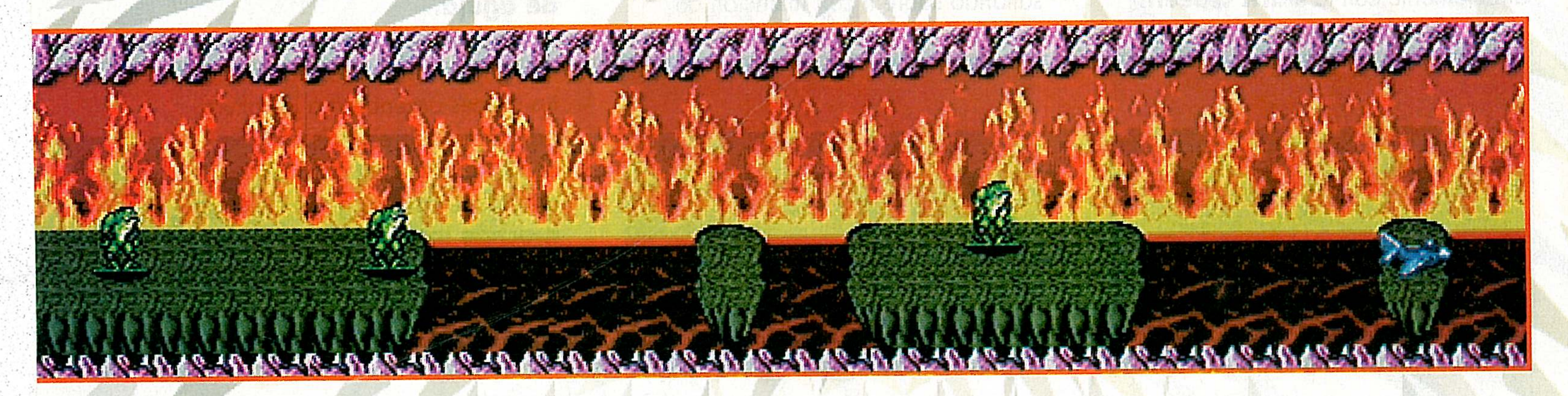
FASE 5:

Poco se puede contar que no ves en la foto de al lado: simplemente deberás encargarte de esta **especie de canguro** que no parará de saltar por toda la pantalla persiguiéndote. Ten cuidado en no **alejarte mucho de él** o no dudará en atacarte con su **colita de pinchos.**



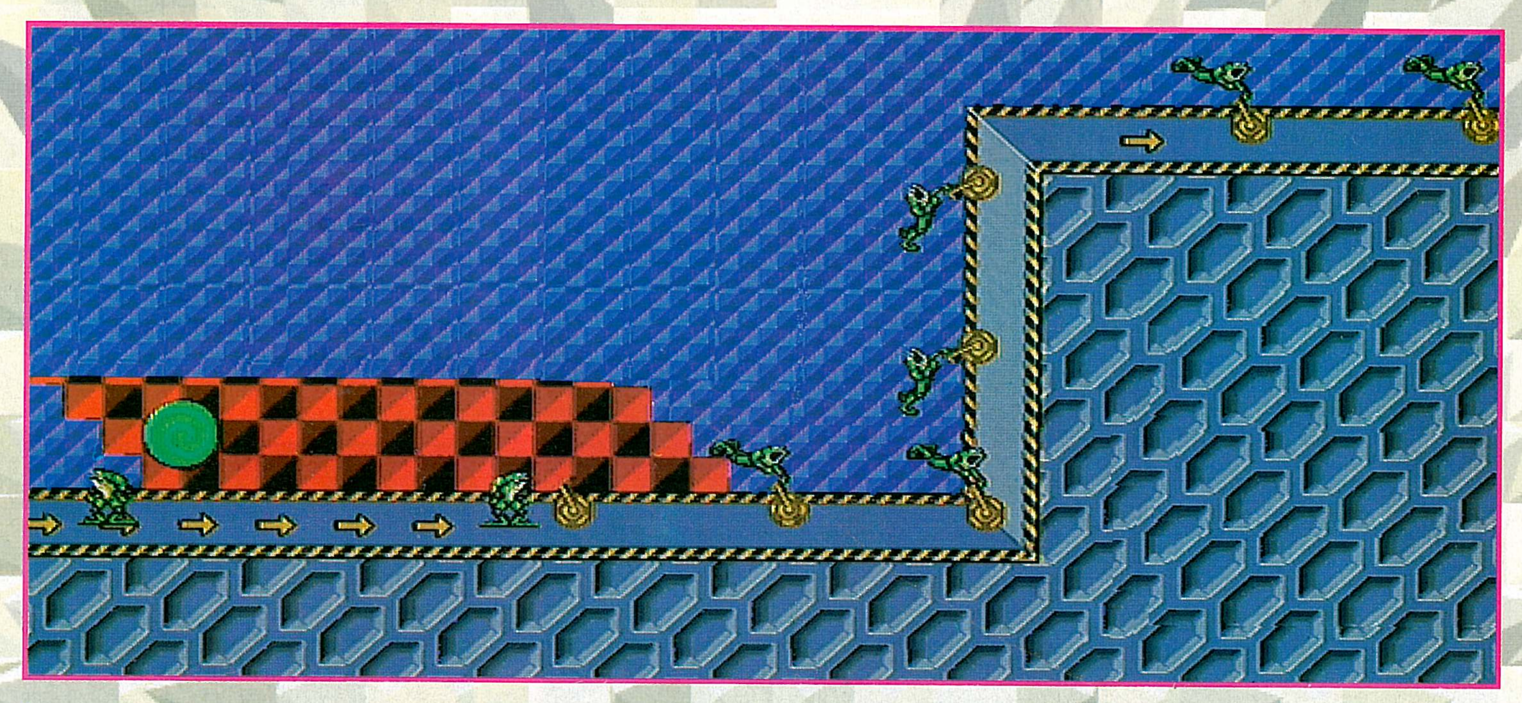
No se te ocurra dar la espalda a este travieso enemigo, pues si tratas de alejarte de él, te atacará con su cola de pinchos.





FASE 8:

Esta fase te resultará **muy fácil** de completar. Antes de nada espera a que caiga y pase de largo una **bola de fuego.** De no hacerlo así te perseguiría y sería una **muerte segura.** Después agárrate a esa especie de cortacesped amarillo, que te permitirá recorrer las carreteras sin que te caigas, aunque estés bocabajo. Simplemente **deberás mover el pad de control hacia la parte de la pantalla a la que se dirija el camino:** De esta forma si la carretera tuerce hacia arriba, debes mover el pad hacia arriba.





FASE 10:

Ya dentro de la torre, te enfrentarás directamente con la **Dark Queen.**

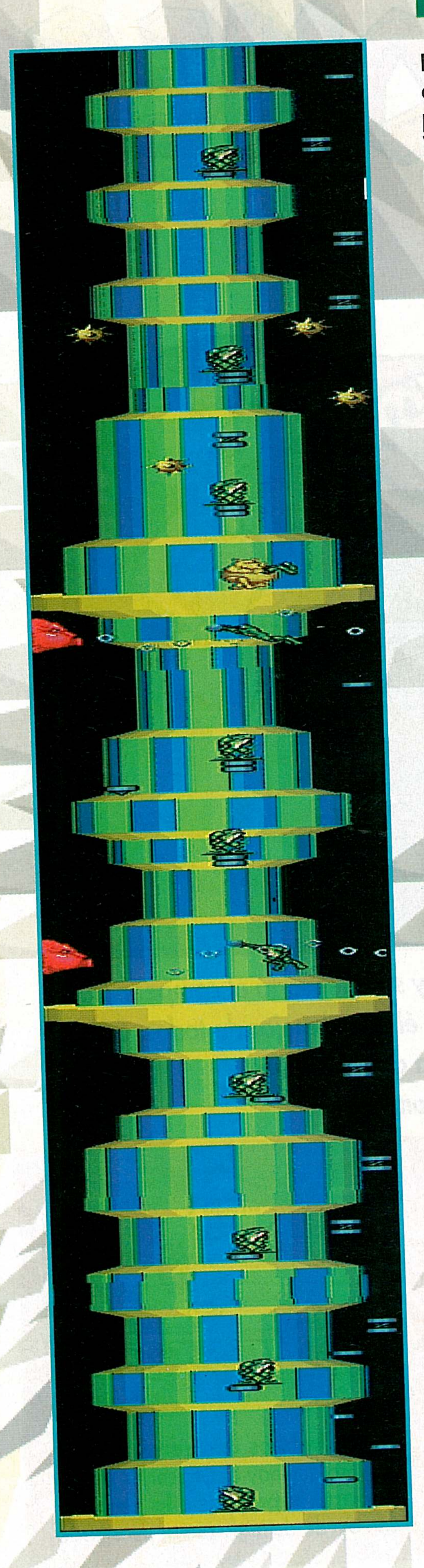


Esta bella y pérfida señorita te atacará saltando sobre ti con intención de



clavarte sus zapatos de tacón de aguja.

Cuidado con ella porque tiene muy mal genio. En cuanto reciba uno de tus golpes ascenderá a las alturas para girar sobre si misma y convertirse en **tornado** dispuesto a arrastrarte con sus giros. Sólo tras **muchos intentos** y ciertas dosis de habilidad conseguirás derrotarla para siempre.



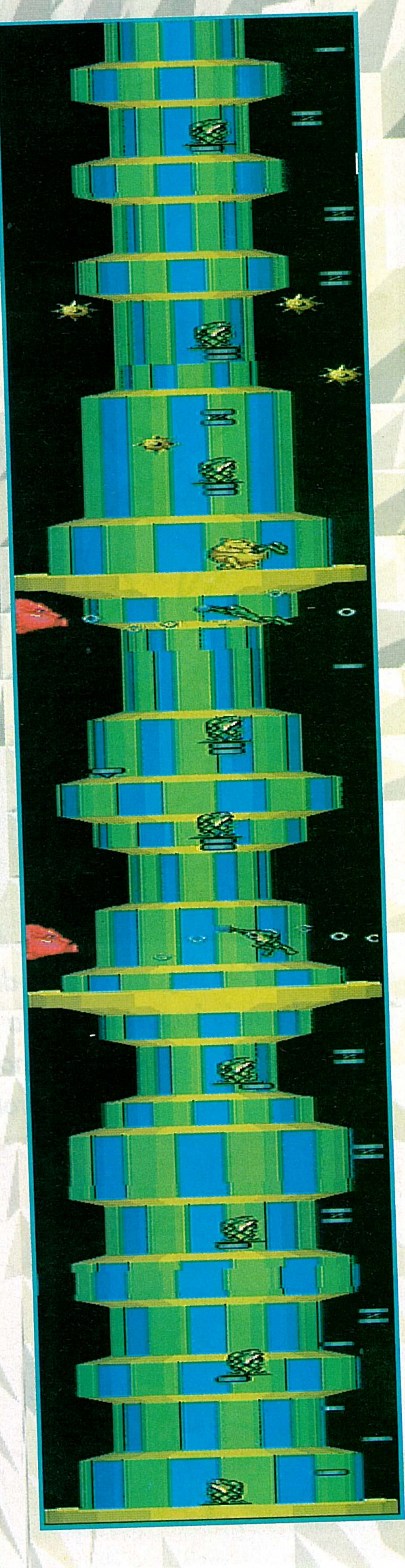
FASE 9:

Ya estás a las puertas de la torre de **Dark Queen,** gigantesca estructura que deberás escalar saltando de **plataforma en plataforma.** Varios peligros te acechan, tales como **plataformas que no resistirán tu peso** (un truco para no caerte es manteniéndote saltando continuamente encima de ellas), **diablillos que te soplarán para intentar lanzarte fuera** (para que no ocurra esto agárrate rápidamente a la barra sin soltar el botón de salta hasta que se vaya el diablillo), **muelles que nos lanzarán por los aires**, **bolas de pinchos giratorias**, **monstruos amarillos** dispuestos a zamparte, etc.

FASE 11:

Es el **combate final.** La pantalla cambiará de colores y pasarás a verlo todo desde los ojos del villano. El te atacará disparándote con sus **cañones lásers** sin que aparentemente puedas hacer nada para evitarlo. La solución está en las **bolas de acero** que se desprenden de cada disparo de los lásers. Si eres capaz de recogerlas podrás **lanzárselas a tu último enemigo** del centro hasta que se rinda.





THE FLINTSTONES

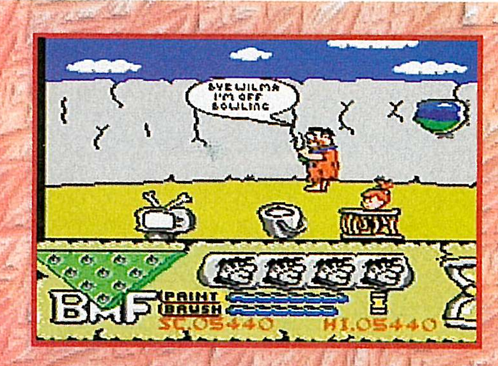
Por fin había llegado el gran día que Pedro estaba esperando. Hoy se celebraría el campeonato de bolos más importante de la ciudad, donde iva a demostrar que él era el mejor de todos. Sólo quedaban unos minutos para que sonará la sirena de la fabrica... ¡los problemas no habían hecho más que comenzar!

FASE 1 PEDRO, PINTOR DE BROCHA GORDA

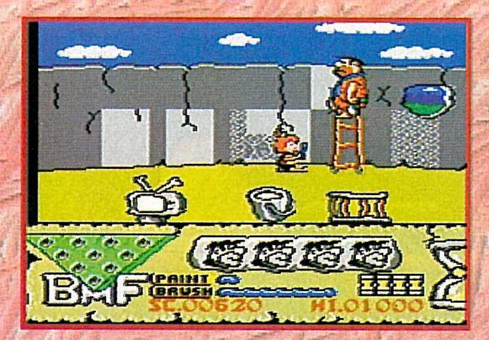


En este nivel **hay que pintar toda la pared de blanco**, para lo cual tendremos que **coger la mosca** que revolotea por la pantalla y utilizarla como brocha. El marcador de pintura está situado en la zona inferior de la pantalla -**Brush**-, y cuando se agote tendremos que **volver a mojar la brocha** en el bote de pintura, lo cual se realiza simplemente pasando a su lado.

Hay que pintar la pared **antes de que venga Wilma**, para lo cual disponemos del tiempo que duren **los**



cuatro relojes de arena. Lo primero que hay que hacer es **pintar la parte superior de la pared** con ayuda de la escalera, pues hasta



¡Vaya paciencia que tiene que tener Pedro!. El pintando el muro y la traviesa de Pebbles haciendo graffitis como loca...

esta zona no alcanza Pebbles, con lo que no podrá **hacer pintadas.**

Después habrá que **pintar la parte inferior del muro**, pero aquí hay que tener cuidado con la niña, que se dedicará a hacer pintarrajos que estroperán nuestra labor. Para evitar que Pebbles vaya haciendo graffitis hay que **devolverla a la cuna.**

Durante esta operación **tendremos que soltar la brocha**, por lo que **perderemos parte de nuestro preciado tiempo.**

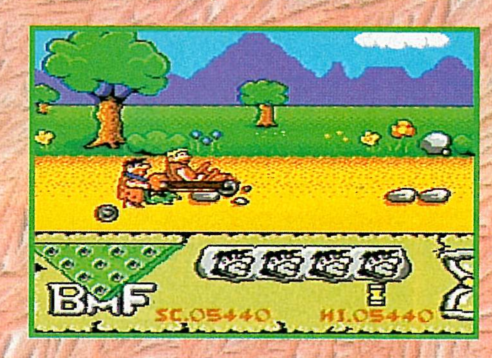
FASE 2 ¡A LA BOLERA!

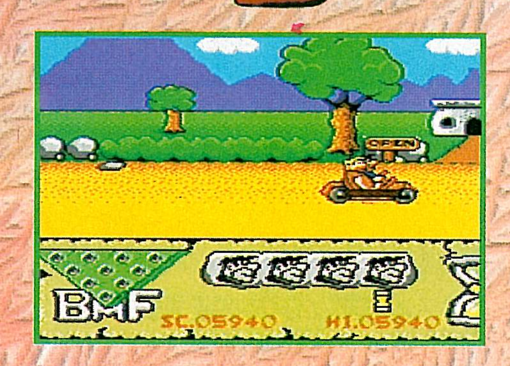


Una vez **terminado el trabajo,** Pedro recoge a Pablo y se dirigen en su troncomóvil hacia **la bolera**, donde terndrá lugar la Gran Final del campeonato de bolos. Pero el camino hasta allí no es nada fácil: las carreteras de aquella época eran peores que las actuales ¡y ya es decir!.

El caso es que en cada pantalla **hay dos montículos de rocas** que deberemos esquivar saltando sobre ellos. Si tropezamos con una piedra, el troncomóvil perderá una rueda, con lo que Pedro deberá bajarse del vehículo, **accionar el gato** -la manera más rápida de subir el automóvil es pulsando los dos botones al mismo tiempo sucesivamente-, **recoger la rueda y colocarla en su lugar.** En total hay 4 pantallas de obstáculos que deberán ser pasadas antes de que se agote el tiempo, de lo contrario llegaremos tarde a la competición y seremos descalificados automáticamente.

The Flinstones es un juego realmente divertido y muy variado en el que tendremos que poner en práctica diferentes tipos de habilidades.

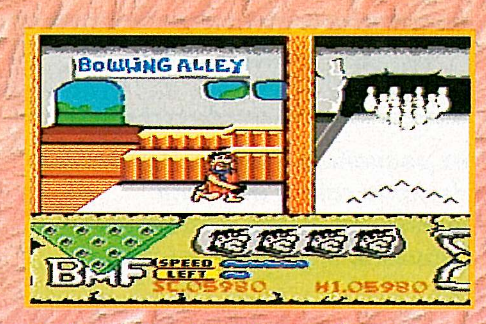




FASE 3 LA FINAL DEL CAMPEONATO DE BOLOS



Por fin nuestros dos amigos **se enfrentarán cara a cara en la Gran Final.** Desgraciadamente, Pablo -nuestro rival-, ha estado entrenándose concienzudamente para el torneo y se encuentra en una



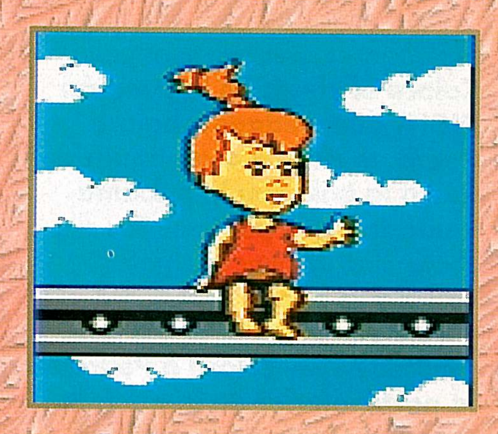
Pedro deberá medir sus fuerzas contra Pablo en la Gran Final. Por desgracia, el "enano" ha estado entrenando intensivamente...

forma inmejorable, por lo que venderá muy cara su derrota. No hay una fórmula secreta para ganar ,pero se pueden obtener muy buenas puntuaciones siguiendo estos pasos: **Coloca el efecto en la posición RIGHT dos unidades, baja a Pedro un poco y a continuación lanza la bola con la máxima velocidad que puedas.** Con ello conseguirás derribar una gran cantidad de bolos.

Para eliminar los bolos que han quedado de pie, **coloca a Pedro en la parte inferior de la pantalla y pon el efecto en la posición LEFT tres unidades y vuelve otra vez a colocar la velocidad a su límite.** Si consigues superar a Pablo en puntos accederás ¡por fin! a la **siguiente y última fase.**

Pedro y Pablo comparten una divertida aventura en la que tendrán que hacer cosas tan dispares como echarse una disputada partidita de bolos o pasar auténticos momentos de apuro con el fin de rescatar a Pebbles, quien se encuentra en peligro al haberse subido a un edificio en construcción.

FASE 4: ¿PERO DONDE ESTÁ PEBBLES?



Después del emocionante campeonato de bolos, nuestros dos amigos **se dirigen a su querido hogar.** Pero, con gran sorpresa por su parte, al llegar a casa descubren que la inquieta **Pebbles ha desaparecido.**



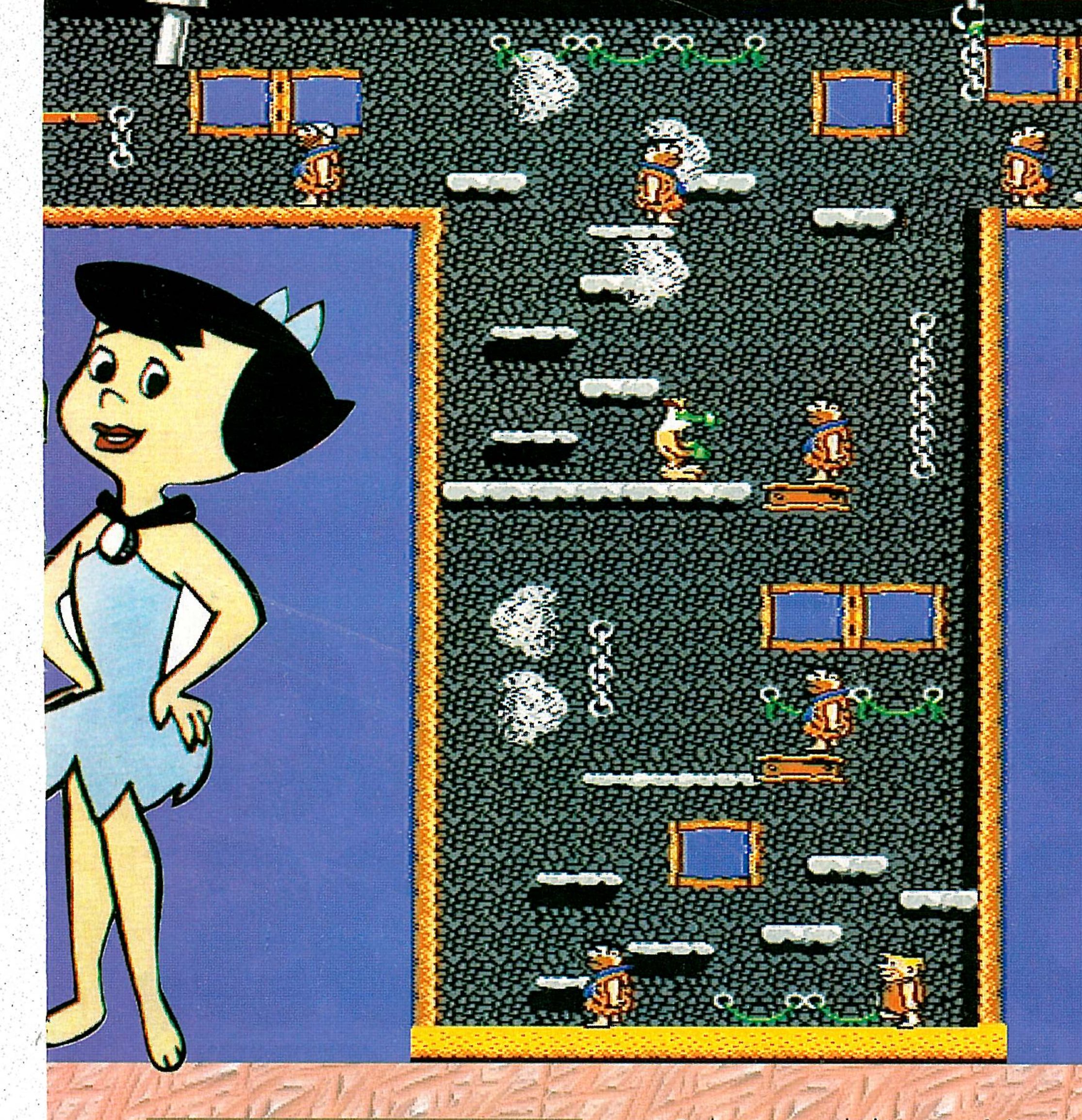
La pequeña y traviesa Pebbles ha decidido salir a dar "una vueltecita". Pedro y Pablo, por supuesto, saldrán en su busca.

Tras una afanosa búsqueda, Pedro divisa a la pequeña **subida en lo alto de un edificio en construcción**, corriendo un gran riesgo de caerse.

Nuestro héroe no se lo piensa dos veces y se lanza al rescate. Y tú, por supúesto, con él. Así pues, nada más empezar, deberás **saltar de plataforma en plataforma hasta alcanzar la pantalla superior.** Allí tendrás que tener cuidado con las nubes, pues aunque no hacen daño, te empujan, con el consiguiente **peligro de caerte** desde una altura lo suficientemente alta como para hacerte **perder una vida.** De todas maneras es muy fácil neutralizar su efecto **moviéndote en sentido opuesto a ellas.**

En esta pantalla **colócate sobre la viga y acciona el pad hacia arriba,** con lo que conseguirás que la viga te suba como si fuera un ascensor a la siguiente pantalla.

Sigue subiendo de plataforma en plataforma para pasar a la pantalla superior. Una vez allí, **si te mueves a la derecha pasarás a una habitación** donde



hay un casco que puede resultar de mucha utilidad. **Ve a la izquierda** y encontrarás, en las dos pantallas siguientes, **tornillos gigantes** que caen del cielo y que, si te alcanzan, te harán **perder una preciada vida**.

Si antes has cogido el casco puedes estar tranquilo, pues te **librarás de su efecto.**

De todas maneras no es imprescindible recoger el casco (hay que tener en cuenta que el tiempo va en contra nuestra) ya que los tornillos son bastante fáciles de esquivar.

En la siguiente habitación **sitúate sobre la roca,** espera a que te empuje la nube, muévete un poco a la izquierda y desde allí **salta a la cuerda** (si no la alcanzas te caerás, con la consiguiente pérdida de una vida). Baja por la cuerda y nada más pasar de pantalla **párate**, pues si no aparecerá una nube que **te hará caer.**

Sigue bajando esquivando las nubes hasta **llegar a la viga donde se encuentra Pebbles.** Durante la bajada podrás moverte un poco hacia los lados y así contrarrestar el empuje de las nubes. **Recoge a la niña y da un salto para subir por la cuerda.** Ahora tendrás que recorrer el mismo camino pero en sentido inverso hasta llegar al inicio. Allí **Pablo te estará esperando** y, por fin, Pedro podra celebrar su triunfo en compañía de toda su familia.

TRUCO TOTAL

Cuando aparezca la pantalla de presentación del titulo, realiza los siguientes movimientos:

ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA y IZQUIERDA.

La pantalla se volverá negra durante unos instantes. Ahora cominza el juego y, en mitad de la partida, pulsa PAUSA y deja apretados los dos botones al mismo tiempo que pulsas una de estas dirreciones para pasar de fase:

ARRIBA: FASE 1

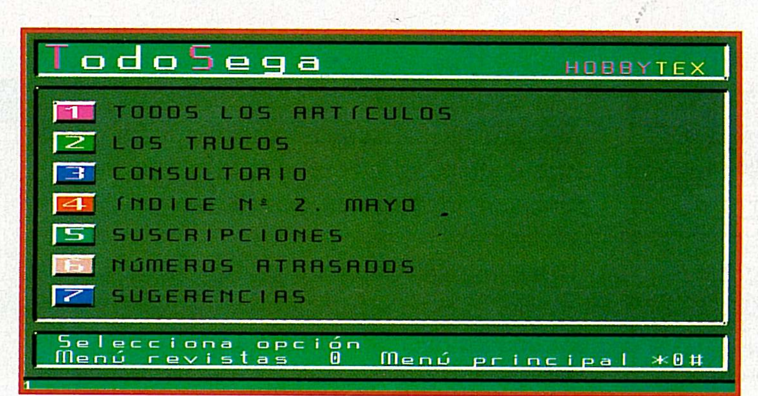
DERECHA: FASE 2

ABAJO: FASE 3

IZQUIERDA: FASE 4

A partir del día 20 de Mayo, TodoSega pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de videojuegos de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, -que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio-, te permitirá conectar con nosotros desde un PC o terminal de IBERTEX y acceder a miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, comunicar con otros lectores, consultar dudas, leer artículos de las revistas y un montón de divertidas posibilidades más.

CONECTA CON TODOSEGA Y LAS MEJORES REVISTAS DE VIDEOJUEGOS.



HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para **estar en permanente contacto contigo.** Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-TodoSega, Hobby Consolas, Nintendo Acción, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato.** Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V32bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ellla de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas sobre tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados. Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX ?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo.**

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#



Son verdes, expertas en artes marciales y comedoras de pizzas. Son, claro está, las Tortugas Ninja. Esta vez te presentamos su última aventura al detalle, con cinco divertidas fases, que podrás conocer como la palma de tu mano, y cientos de enemigos, que no tendrán secretos para ti. ¡Ánimo y a por ellos!

FASE 1: Nueva York





Te encuentras en los **subterráneos** de esta gigantesca ciudad, hábitat natural de estos anfibios karatecas, donde te familiarizarás con las **hordas de enemigos** que te intentarán parar las ancas.

Una vez en el exterior sufrirás en tu propia piel la mala educación de los ciudadanos con los pacíficos turistas. Como consejo es preferible que te sitúes en la **parte baja de la pantalla,** donde te dará tiempo a reaccionar en caso de que arranque ese **coche del garaje o salten ninjas desde los portales.**

Vuelve a las alcantarillas. Tras presentarte a unos nuevos ninjas de color y habilidades diferentes conseguirás llegar hasta tu primer gran **enemigo de final de fase: L.Head.** Este gran cocodrilo parece como si tuviera un trauma infantil por su manía de atacar sin piedad a los que tiene pinta de tortuga, así que **golpéale hasta que pida piedad.** Pero atención, sólo podrás hacerle daño si le atacas cuando está **de pie.** Al rato comenzará a revolverse hacia ti, **adelántate a sus movimientos** y esquívale antes de que te ataque. Tras repetir la secuencia de atacar y esquivar unas cuantas veces más, **pasarás a la siguiente fase.**





T.M.N.T: THE HYPERSTONE HEIST - MEGA DRIVE







FASE 2: El Barco Fantasma

Antes de nada pasarás por una cómoda fase montado en una **tabla de surf.** Con un scroll automático podrás recoger bastantes **pizzas reponedoras de energía**, y, sin peligro de caerte al líquido elemento, deberás dar buenta de algunos ninjas, algunos objetos flotantes y algunos robots saltarines.

Sólo la dificultad creciente, los barriles que alguien deja caer desde el cielo y alguna caja de explosivos mantendrán **alerta todos nuestros sentidos.**

Al final entrarás en una gruta que, cómo no, "padece de" **desprendimientos de estalactitas.** Al final te esperará **Rocks Teady,** un rinoceronte que anda a dos patas y que te las hará pasar muy mal. Sólo tendrás una oportunidad de atacarle, justo cuando va a **empezar a correr para embestirte.** El truco es colocarte a **diferente altura** a la que se encuentra él para evitar que te haga pupa, y, cuando se detenga, le golpearás hasta reducir completamente **su barra de energía.**





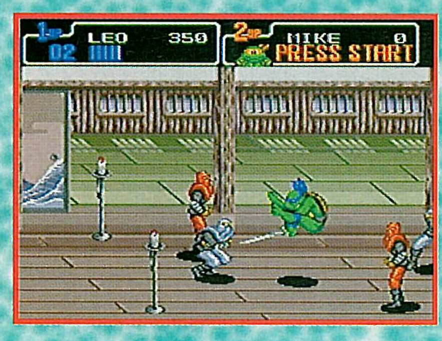


FASE 3: El Escondrijo de Shredder

Tienes ante ti un **decorado típicamente japonés**. Mientras esperas la **llegada de Tatsu,** desházte de unos cuantos ninjas, para luego entrar en la casa repleta de **lanzas fulli** que salen del suelo, jaurías de robot-perros y armaduras de samurais. El fanfarrón de Tatsu se limitará a enviarte grupos de **ninjas rojos**, y a atacarte **cuerpo a cuerpo** cuando te acerques lo suficiente. Teniendo en cuenta que cada vez que liquides a todos los ninjas volverá a aparecer una nueva tanda, lo mejor es que no los liquides a todos. **Céntrate en Tatsu.**















FASE 4: El Laberinto

En esta ocasión lo más reseñable es que debes volver a combatir contra un **grupo de aliens** (sin peligro), contra **L.Head** (dificultad moderada), y contra **Rocksteady** (de alta peligrosidad). No habrá más sorpresas en esta fase, y la cosa **no será demasiado complicada** si sigues nuestros consejos anteriores.

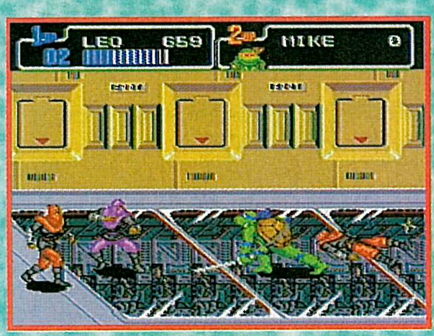
Truco Total

Para elegir el nivel en el que empezar a jugar con las tortugas, sigue al pie de la letra estas instrucciones: Cuando aparezca el logo de Konami en pantalla, pulsa **C, B, B, A, A, A, B y C.** Entonces, espera a ver la pantalla de presentación del cartucho y, en cuanto la tengas delante, haz: **A, B, B, C, C, C, B y A.** De pronto verás un maravilloso selector de niveles. (De nada. Son 5.000 pts).

FASE 5: El Domo Final

Es la hora del **combate definitivo.** Primero te las tendrás que ver con los habituales **ninjas de colores,** así como con los **perros mecánicos,** las **bolas electrificadoras** del suelo, con **gigantescas bolas azules, lásers** que salen de las paredes, con el bueno de **Krang,** que, tras liquidarlo, su cerebro-estómago saldrá para ponerse a resguardo, **los sprays de hielo** y el **ascensor** que te bajará directamente hacia la última pantalla. Pero para que no te hagas ilusiones, mientras que haces este recorrido, te atacarán **manadas de diferentes tipos de enemigos** que, si no te andas con cuidado, pueden hacerte una encerrona.

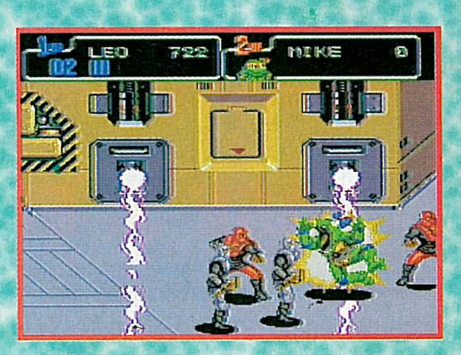






Y por fin, te las verás con **Shredder**. Según el **color de la aureola** que le rodee te atacará de una forma y en una dirección diferente. Nuestra recomendación es que **saltes continuamente** para obligarle a que lance su **ataque hacia arriba.** En ese momento bajarás a tierra firme y aprovecharás unos segundos para golpearle todo lo que nos deje. Rápidamente Shreedder se dará cuenta del engaño y volverá a envolverle **la aurora de fuerza**, con lo que deberás repetir la escena de nuevo. De esta forma, irás reduciéndo su energía hasta **acabar con él.**









ENEMIGOS DE LAS TORTUGAS

***NINJAS ROJOS:** No usan **ningún arma** en concreto, así que su peligrosidad se reduce a cuando te ataquen en grupos de media docena. Lo mejor es que te lo tomes con





calma y no intentes atacarlos de cuatro en cuatro.

***NINJAS MORADOS:** Tienen la manía del lanzamiento de shurikens desde los bordes laterales de la pantalla. Por supuesto no debes dejarles



oportuidad para que lo hagan, pero un buen consejo es **no colocarte nunca a su misma altura** si no quieres arriesgarte a ser una diana con patas.

***NINJAS AMARILLOS:** Su gran afición es atacar lanzándo tres afilados puñales desde las alturas de un gran salto. Para acabar con ellos tienes dos opciones: la fácil es no dejarles ocasión de que te lancen su mortal ataque antes de que tu actúes, y la segunda es devolverle el golpe con uno de tus tradicionales saltos con golpe.

***NINJAS AZULES:** No dejan la espada ni un segundo, y te pondrán las cosas bastante complicadas.

***NINJAS LANZALLAMAS:** Su principal habilidad es que son gran-



des aficionados al orujo y el tequila, lo que les da grandes posibilidades de convertirse en **lanzallamas-humanos** en cuanto encienden una cerilla. Esto puede parecer un gran peligro, sin embargo, les deja indefensos unos segundos que apro-





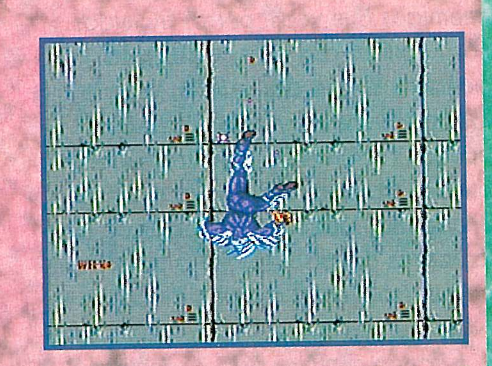


vecharás para demostrarles quien es el jefe.

***NINJAS BLANCOS:** Estos se dedican a la madera... de sus **nunchacus.** Este arma en manos de estos descerebrados puede hacer mucha pupa, así que más te vale mantenerte a una cierta distancia de ellos, y, en el momento oportuno, atacarles sin descanso.

***LOS ALIENS:** Igualitos a los de la película, **atacan en manadas,** y se limitarán a saltar del agua para intentar darte un susto. No son demasiado pesados y, si quieres eliminarlos, podrás **saltar y golpear hasta que se vayan.**

***LOS GUARDIANES ACORAZADOS:** Grandes, blindados como si fuesen de piedra, con botas moradas y casco verde de lo más hortera, son unos **enemigos peligrosos y castigadores.** Si hacen amago de intentar embestirnos lo harán, y sólo podrás rezar a San Tortugo. En ciertas ocasiones incluso **dispondrán de armento** para rematarte. El mejor consejo es **atacarles de uno a uno.**



SPIDERMAN

Spiderman regresa para combatir a sus más acérrimos enemigos: el Dr.Octopus, Electro, El Lagarto, Venom, Kingpin y Hobgolin le esperan a lo largo y ancho de siete fases que, gracias a TodoSega, van a convertirse en un paseo para el rey de la telaraña.

FASE 0: DAILY BUGLE

Simplemente **escala el edificio del Daily Bugle** y entra en él por la única ventana que se encuentra vacía. Para subir lo mejor es usar tus telas de araña, y ten cuidado con los personajes que salen a **saludarte** desde las ventanas. **Su contacto te enviará directamente al suelo.**

FASE 1: EL DR. OCTOPUS

Deberás **avanzar por el almacén** dejando **K.O** a todos los enemigos que veas, perros incluidos. Para acabar con ellos, **utiliza la patada a ras del suelo,** ya que los perros son muy bajos para que puedan recibir tus puñetazos. También puedes **apagar las luces** si rompes, una a una, todas las bombillas de las lámparas del piso inferior a base de golpes (solo en el nivel de dificultad Nightmare).

Cuando cumplas esto, tu sentido arácnido te indicará que ya ha aparecido el **enemigo final, situado a la derecha.**

Una vez liquidado el **secuaz del montacargas,** aparecerá el Doctor Octopus. Lo primero que tienes que hacer es un **par de fotos** suyas como fe de que lo has tenido a dos pasos. Para lograrlo pulsarás los botones **1** y **2** a la vez, luego **elegirás en el menú la cámara de fotos,** y pulsarás **1.** Salta sobre él y, **sin dejar que sus tentáculos nos resten energía,** le darás una buena ración de **patadas y puñetazos.**











FASE 2: EL LAGARTO

Ahora estás en unas asquerosas **cloacas** repletas de ratas, hombres lagarto, desprendimientos de rocas y burbujas verdes.

Como es fácil de suponer, lo primero que hay que hacer es liquidar a todos los enemigos que te encuentres.

Si te caes por una trampilla a un **foso con cocodrilos,** no debes desesperarte porque podrás subir hasta el agujero por el que te caíste usando tus **mágicas telas de arañas** hasta alcanzar la cima.

Cuando dejes en el suelo al último enemigo tu sentido arácnido te avisará de que de un momento a otro aparecerá el **Hombre Lagarto,** que con su extraordinaria fuerza intentará hacerte fracasar. Tras la foto de rigor, ensáñate con él usando **la patada cuando estés agachado,** y una vez hayas estudiado sus movimientos, le harás morder el polvo.

Saborea tu victoria, pero no te entretengas demasiado.

Muévete a la derecha, caerás en una nueva sala donde podrás **recoger la deseada llave.**

Sal por las escaleras dispuesto a continuar tu aventura.

ENEMIGO



LLAVE

















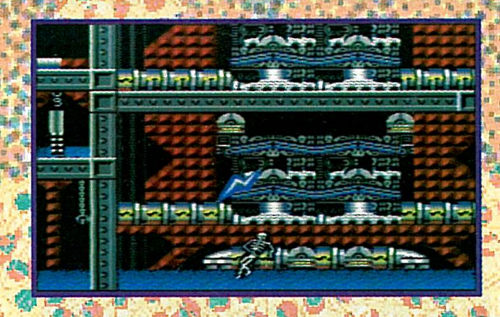


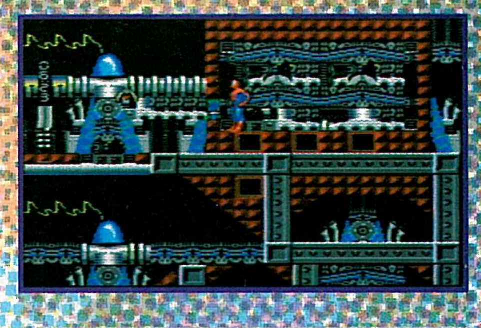
Todo. Absolutamente todo lo que Spiderman necesita saber para derrotar a sus enemigos está escrito en estas páginas. ¿Te interesa?

FASE 3: ELECTRO

Estás en una **central eléctrica** repleta de palancas azules, corrientes de 1000 voltios, guardianes que disparan y luego preguntan. Golpea todas **las palancas** (dos que están abajo, y una en la planta de arriba) para evitar que las descargas eléctricas nos aniquilen en unos segundos. Avanza deprisa de una palanca a otra o los ataques se harán insoportables. Tras ésto aparecerá el **enemigo final** que, vestido de verde fosforito, te lanzará peligrosas ráfagas de electricidad. Haz buena muestra de tus habilidades **para lanzar telas de araña,** y podrás inmovilizarlo en unos segundos, que aprovecharás para atacarle sin piedad. Una vez liquidado tendrás que **coger la llave,** aparentemente **escondida de una forma bastante macabra.** Tranquilidad. Para hacerte con ella, sube usando las telas de araña desde el centro de la pantalla, pero **espera a que los rayos cesen momentáneamente.**

Continúa ascendiendo hasta hacerte con ella, ya que si no, no podrás pasar al siguiente nivel.





LLAVE



ENEMIGO







ENEMIGO



LLAVE

FASE 4: SANDMAN

Estás en un alegre **parque repleto de atracadores** y ciudadanos que la han tomado contigo. Si no quieres complicarte la vida, simplemente avanza por los aires usando tu conocido medio de transporte: las telas de araña. Cuando llegues al **extremo de la pantalla,** liquidarás tranquilamente a los pesados que vengan a tu encuentro hasta que aparezca el **Hombre de Arena.**

Para derrotar a Sandman, vete a la izquierda hasta encontrar una **bomba de riego amarilla.** Golpéala y brotará un chorro de agua que, **al entrar en contacto con la arena de Sandman,** le convertirá en una masa **sin forma ni peligro.** Seguidamente aparecerá ante tus arácnidas narices **la llave.**

FASE 5: HOBGOLIN

Para enfrentarte a este malvado enemigo harás lo tradicional por estas fechas: atravesar la ciudad buscando algo que comprar, mientras te deshaces de los atracadores, inquilinos sulfurados, skaters arrolladores y otras tribus de la gran ciudad. Al llegar a la derecha **da buena cuenta de los enemigos que estén en las aceras,** y rápidamente podrás ver cómo llueven ... **¡calabazas!. Es el carnet de identidad del Hobgolin** que, de esta forma, junto con sus embestidas desde los cielos, intentará hacerte picadillo. La mejor forma de superar este apuro es subiendo a la **azotea de un edificio** y, desde allí, no parar de dar saltos mientras que le propinas **patadas voladoras.** De esta forma, estarás **fuera del alcance de sus proyectiles,** y le darás una buena lección.



ENEMIGO

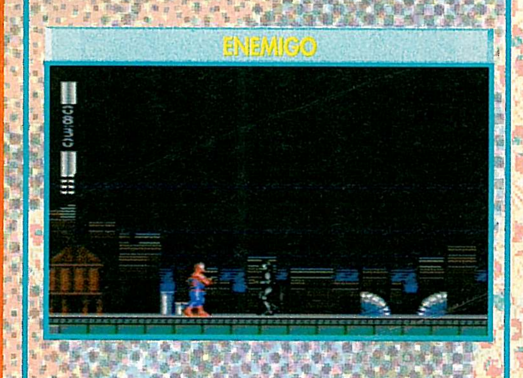


Otra buena forma de destruirle es **usando efusivamente tus telas de araña contra él,** parándole los pies y dejándolo **a merced de tus golpes.**

FASE 6: VENOM

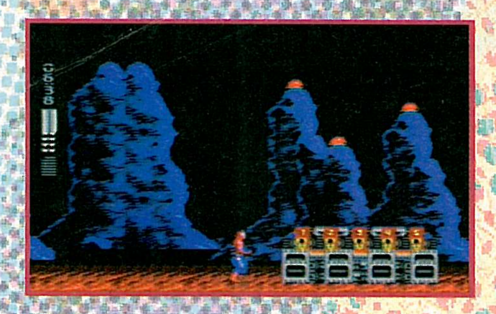
Si quieres conseguir la **última llave** debes **acabar con tu competencia** en el mundillo de los héroes-araña, que se presenta de la mano de **Venom:** Una malvado con un disfraz más discreto que el de Spiderman (lo decimos por lo de su color negro). Sólo tienes que arrinconarle en alguno de los extremos de la pantalla y hacerle comprender a base de golpes quién es el **verdadero hombre-araña.**

ENEMIGO









FASE 7: KINGPIN

Ya estás dentro de la cueva de tu eterno enemigo: **el gordo del Kingpin.** Avanza cuidadosamente porque lo primero que verás con sorpresa es que **aparece de nuevo el Dr. Octopus,** y seguidamente **el bueno del lagarto.** Bueno, no te queda más remedio que volverles a dar su merecido de la misma forma que lo hiciste anteriormente.

Camina un trecho y verás **la bomba que debes desactivar** para salvar la ciudad. Simplemente introduce **la llave del color que marque la bomba,** así hasta abrir las **cinco cerraduras.**

Como era de suponer, ya sólo queda rescatar a tu novia, atrapada en las garras del Kingpin. Pero eso ya, mucho nos tememos, es cosa sólo tuya...



Cuenta la historia que existió un poderoso rey llamado Dark Guld, que en su ambición por conquistar tierras se fue convirtiendo en un ser terrible y cruel. Ahora es el momento de recuperar la paz en el mundo y de dar su merecido al malvado Guld. Si te decides a unirte a los tres héroes del Golden Ax para afrontar tan arriesgada misión, no te arrepentirás. ¡Tienes la diversión asegurada!

GOLDEN AXE II

LOS PERSONAJES

Cuando empieces a jugar, debes escoger al guerrero con el que quieres combatir de entre los tres personajes posibles: Ax-Battler, Gilius Thunderhead y Tyris Falre.

Cada uno de ellos tiene distintas cualidades y formas de luchar y sus principales características son las que te contamos a continuación.

AX-BATTLER: El Guerrero cachas



Es uno de los personajes con más fuerza y **mayor resistencia** a los golpes, aunque un poco ineficaz en el manejo de los hechizos. Puede disponer de **cuatro unidades de magia** y cuando las utiliza **invoca al dios del aire.**

El arma que maneja es una poderosa **espada** y sus movimientos especiales son:

Codazo: Para utilizarlo pulsa derecha o izquierda **dos veces** seguidas, y luego el botón de **ataque.** Nuestro heroe cogerá carrerilla y se lanazará sobre el enemigo dándole un fuerte codazo que lo derribará automáticamente.

Golpe doble: Si el enemigo te rodea por todas partes pulsa el botón de **ataque y salto** simultáneamente. Entonces Ax-Battler dará un impresionante golpe con su espada y a continuación se girará para saltar con otro golpe sobre su enemigo del lado contrario.

Salto mortal: Si haces un salto y en aire pulsas el **botón de ataque** repetidas veces, podrás dar varios golpes de una sola vez a tu enemigo.

Todos estos golpes sirven también para eliminar a los rivales que cogen carrerilla y se lanzan sobre nosotros con terribles consecuencias.

GILIUS THUNDERHEAD
El enano con poderes



Tiene un poder extraordinario en el **manejo de los hechizos,** aunque es **lento** luchando y de una **resistencia media**. Maneja un **hacha.**

Puede llevar **tres unidades de magia** y cuando las invoca da un fuerte golpe en la tierra con su hacha provocando un impresionante desprendimiento de rocas.

Sus golpes especiales son:

Cabezazo: Muévete a derecha o izquierda **dos veces** y luego pulsa el **botón de ataque.** El mago cogerá carrerilla y dará un terrible golpe con su duro casco al rival.

Giro: Pulsa simultáneamente el **botón de ataque y salto.** Entonces nuestro heroe clavará el hacha en el suelo como si fuera una pertiga y dará un giro completo a su alrededor, eliminando a los enemigos que se encuentren a ambos lados.

Salto mortal: Este golpe funciona igual que en el bárbaro, pero con una eficacia menor.

TYRIS-FLARE
La Amazona guapetona



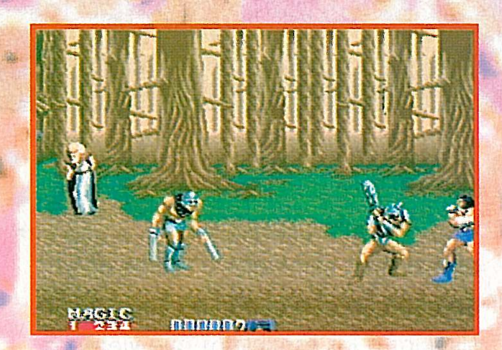
En este juego no podía faltar una heroína. Esta chica es la **más ágil** del grupo y tiene gran facilidad para realizar enormes saltos. Maneja una espada de poco peso con una extraordinaria velocidad. En cambio es la **más débil** y la que peor se defiende con los hechizos, puesto que tiene que conseguir hasta seis unidades para lograr la mayor efectividad. Cuando los utiliza invoca al dios del fuego. Sus golpes especiales son:

Patada en el aire: Si coges carrerilla y pulsas el **botón de ataque,** nuestra heroína saltará hacia el enemigo propinándole en el aire una terrible patada de kárate.

Chilena: Si te quedas quieto y pulsas los botones de **ataque y salto** simultáneamente, la amazona saltará realizando una impresionante chilena que dejará fuera de combate a los contrincantes que se encuentren a su lado.

Salto mortal: Esta técnica también es similar a la que utiliza el bárbaro, pero que debido a la especial agilidad de nuestra heroína, ésta lo realizará con **gran soltura y rapidez.**







FASE 1: LA ALDEA

Nuestro héroe se ha enterado de que las tropas de Dark Guld están arrasando la aldea. Pero cuando llega al lugar de los hechos, ya es demasiado tarde. La única solución pra terminar con todas estas atrocidades es **acabar con Dark.**

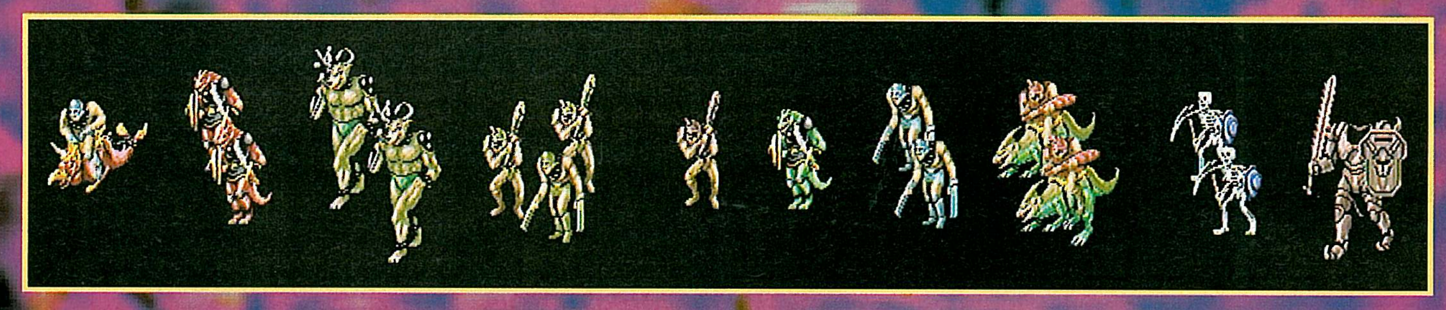
Así pues, se dirige hacia el este, para lo cual tendrá que eliminar a los tres soldados que le impiden el paso. Tras la dura pelea, deberás **deshacerte del mago** que retiene a unos aldeanos. También tendrás que **rescatar a un anciano** que es brutalmente torturado por tres esbirros de Dark. **Elimina al caballero verde** y móntate en el dragón. Mata a los guerreros que encuentres en tu camino hasta que llegues a enfrentarte con el **minotauro,** al que puedes derribar con la ayuda del dragón o utilizando la técnica comentada en el apartado de los enemigos.

LOS ENEMIGOS

GUERREROS: No suponen ningún peligro, son los más fáciles de eliminar. Sin embargo, según **avances** de nivel serán **más resistentes** a tus golpes.
DRUIDAS: Son muy **vulnerables**. La única manera de esquivar sus hechizos es saltando. Atención cuando les golpees porque sueltan una **poción de magia.**

CABALLEROS: Van montados sobre dragones, los cuales te derribarán de un solo golpe. Si golpeas a un caballero, éste se **caerá del dragón.** Momento que aprovecharás para cogerlo y usarlo como **arma mortal.** Hay dos tipos de dragones. Los que utilizan su poderosa cola para golpear, y los que lanzan llamaradas de fuego por la boca.

MINOTAURO: Cuidado con él, es el **enemigo final** de la primera fase. La mejor manera de eliminarlo es atacandole varias veces con el **salto mortal.**
Con los dos minotauros que aparecen al final del cuarto nivel también hay que usar la **misma técnica.**
Bueno, ¡y luego no digas que no te hemos avisado!



Estarás de acuerdo en que esta pantalla recuerda a las películas «Noche de lobos» o «La parada de los monstruos». Y es que bien podrían ser los protagonistas de cualquiera de las dos. Pero son ni más ni menos que los horribles enemigos a los que tendrás que enfrentarte para salvar a tu pueblo del malvado Dark Gulf.

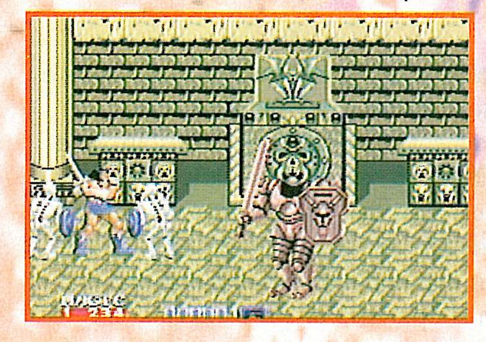
CABALLERO DECAPITADO: Es el **enemigo final de la segunda fase**.
La mejor manera de destruirlo es acorralandolo contra un extremo de la pantalla y allí **golpearle varias veces** sin darle tiempo a que se reincorpore.
Esta táctica también hay que usarla con los caballeros decapitados que aparecen al final de los niveles 5 y 6.

LAGARTOS: Al final de la tercera fase te encontrarás con cuatro lagartos morados que tratarán de impedirte el paso al siguiente nivel.
Para eliminarlos hay que usar **toda la magia de que dispongas y el golpe doble** que te hemos explicado antes.
ESQUELETOS: Son los enemigos más **traicioneros** y difíciles de eliminar. Además tiene una gran **resistencia a los hechizos.**

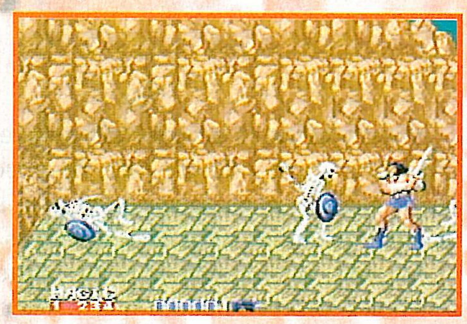
DARK GULF: Es el **gran jefe** y aparece una vez que has completado los seis niveles.
La forma más rápida de destruirle es realizando un **salto mortal** sobre él de manera que lo vayas arrinconando en un extremo y una vez allí, le golpeas sucesivamente sin darle tiempo a que se levante.
Hay que tener cuidado con las **bolas de fuego** que lanza, pues de ellas salen esqueletos.

FASE 2: EL DESIERTO

... Y tras abandonar la aldea Ax-Battler se introduce en el desierto.Muévete a la **derecha** y elimina a los primeros guerreros que veas. Cuando aparezca el **caballero,** elimínalo, y súbete en el **dragón,** con el que te será muy fácil eliminar a los esqueletos que vienen a continuación.Destruye a los **dos magos negros** y ya sólo encontrarás esqueletos hasta la **aparición del caballero decapitado.**







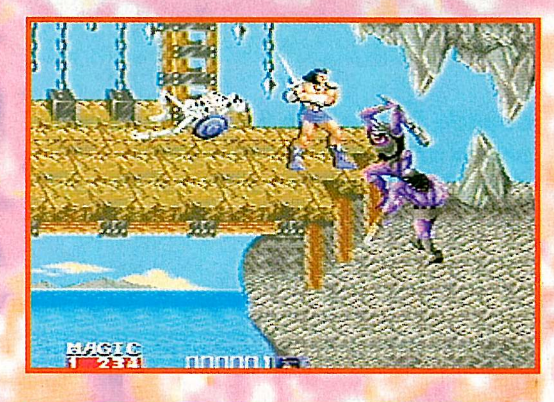
FASE 3: LAS RUINAS

Ax-Battler ha descubierto que el enemigo está utilizado unas **antiguas ruinas** como base y se dispone a destruirla.

Elimina a **los guerreros** del principio y a los **dos magos verdes**. Cuando estés encima del puente, colócate en el **borde del precipicio** y, de esta manera, en cuanto aparezcan los **dos minotauros** conseguirás que éstos se caigan por él. Repite la operación con los **cuatro guerreros** que vienen a continuación.

Cada uno de los guerreros tiene unas cualidades mágicas que debes aprovechar. Ax puede emplear la fuerza suprema del viento. Tyris está respaldada por el Ave Fenix y su gran fuego divino. Y por último, el viejo amigo Gillius utiliza como poder supremo un granizo de piedras devastador.







En las ruinas del que fue el castillo del malvado Gulf deberás enfrentarte a la temible guardia de saurios. No olvides utilizar tus unidades de magia.

CONSEJOS

•Si el **nivel de dificultad** te parece muy elevado, podrás cambiarlo en el menú de opciones. De esta manera podrás también incrementar tu energía en cinco unidades.

•Cada **unidad de magia** que gastes es suficiente para derribar a un enemigo.

Así puedes calcular cuanta magia necesitas para destruirlo.

•Cuando te vas aproximando al **enemigo final** de fase te darás cuenta porque vas viendo aparecer los enemigos de color rosa.

•Si caes por los **precipicios** que hay en algunas pantallas, **perderás una vida** automáticamente.

•Pero piensa en que también pueden ser utilizados para hacer lo propio con tus rivales.

Colócate justo delante del borde del precipicio y, como los enemigos siempre van a por tí, seguro que se caerán por el hueco sin posibilidad de sobrevivir.

Este mismo truco es muy útil en el nivel tres donde podrás destruir a dos minotauros gigantes.

•No te separes mucho de tus enemigos, pues les darás oportunidad para que se lancen sobre ti.

•Avanza cautelosamente, pues así los rivales irán apareciendo de uno en uno.

•Cuando te encuentres con un **gigante guardián** de la fase, destruye primero a los enemigos que haya su alrededor.

•Incluso puedes agarrarlos y lanzarlos contra el gigante. A lo mejor así lo derribas.

•Guárdate toda la magia que te sea posible para lanzarsela a los gigantes.







FASE 4: LAS MONTAÑAS

El castillo de Dark Gulf está rodeado por una colina montañosa infranqueable, así que deberás atravesarla por una **cueva secreta.**

Nada más comenzar ten cuidado con **los esqueletos**, pues cuando te acerques a ellos revivirán y **te atacarán.** Destrúyelos y **elimina a los guerreros** que hay a continuación.

Cuando aparezca el caballero que monta el dragón que escupe fuego, sigue a **la derecha,** donde encontrarás a los dos minotauros que vigilan **la salida.**

FASE 5: LA ENTRADA

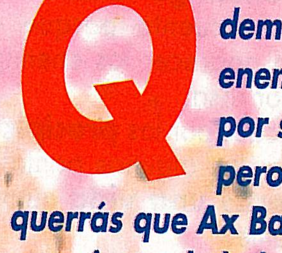
Tras pasar las montañas, nuestro heroe intentará llegar a **la entrada de la fortaleza.**

Tras dar buena cuenta de los lagartos que custodian el puente levadizo aparecerá **un dragón que deberás coger,** para hacer frente al siguiente dragón que aparece.

Utiliza el **precipicio** que hay a continuación para que los enemigos se caigan por él.

Ten cuidado porque a continuación un caballero se lanzará con su dragón sobre ti. Justo después, aparecerán **dos minotauros.**

Sigue avanzando hasta que llegues a la **puerta del catillo** que está custodiada por dos **caballeros decapitados.**

***Q**uizá haya demasiados enemigos por superar, pero ¿no querrás que Ax Battler se arrepienta de haber iniciado esta aventura?*







Cuando llegues a la puerta del Castillo, presta atención a los caballeros decapitados ¡Ven a través del escudo!

FASE 6: EL CASTILLO

Ya sólo falta ir en busca de Dark Gulf. Nada más empezar, **mata a los tres magos** de la entrada, para después **eliminar a los guerreros** que aparecen.

Ten cuidado con **las rejas** que hay en el muro, pues es la puerta de la **guarida de un minotauro,** y aprovecha la magia que han dejado los magos para destruirle.

Utiliza el **precipicio** que aparece luego para tirar a los enemigos por él.

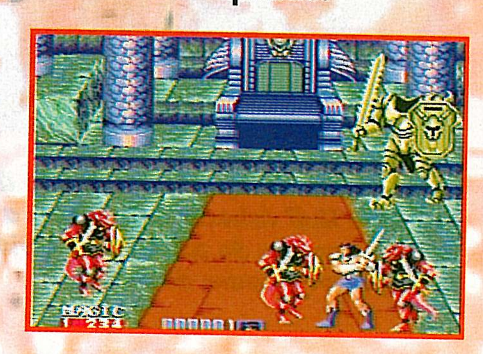
Las dos rejas que hay en la pared también cobijan a igual número de minotauros.

Sigue avanzando, **eliminando a los esqueletos** que aparecen.

Tras pelear con los últimos soldados de Dark Gulf, llegarás **al trono** que está defendido por un **caballero decapitado.**







Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

NUEVO EN ESPAÑA

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..................................P.V.P. 3.950 ptas.

SG

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO...LOCALIDAD..............................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO..............................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72



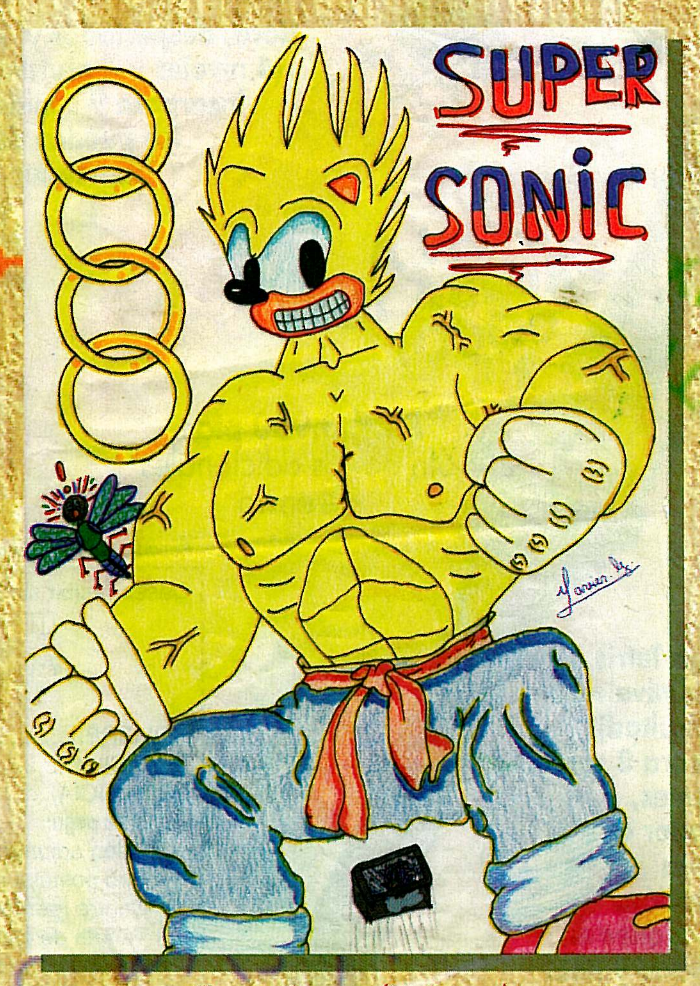
Los exámenes están a punto de terminar y el verano se acerca a paso de gigante. ¿Cabe una alegría mayor? Pues claro que sí: vestir una camiseta con la mascota más divertida de todos los tiempos y el logo de la mejor revista del mundo para enfrentar el calor con mejor cara. ¿Que cómo conseguirlo? Muy fácil. Basta con que nos enviéis vuestros dibujos, chistes, coplillas o lo que se os ocurra a :

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.
¡Ah, y, por favor, indicar en alguna parte del sobre la edad que tenéis!



Nacho Sanz (Valladolid)





Javier García (Valencia)



Cristina Traverso (Sevilla)

Manuel Cobos (Coruña)



Antonio F. Prieto (Córdoba)



Fermín Israel (Málaga)



J. Antonio Orts (Valencia)



Vanesa Redondo (Valladolid)



Jesús Serrano (Zaragoza)



Rafael Travel (Castellón)



Pablo Cabrerizo (Ciudad Real)

LOS FUTURISTAS

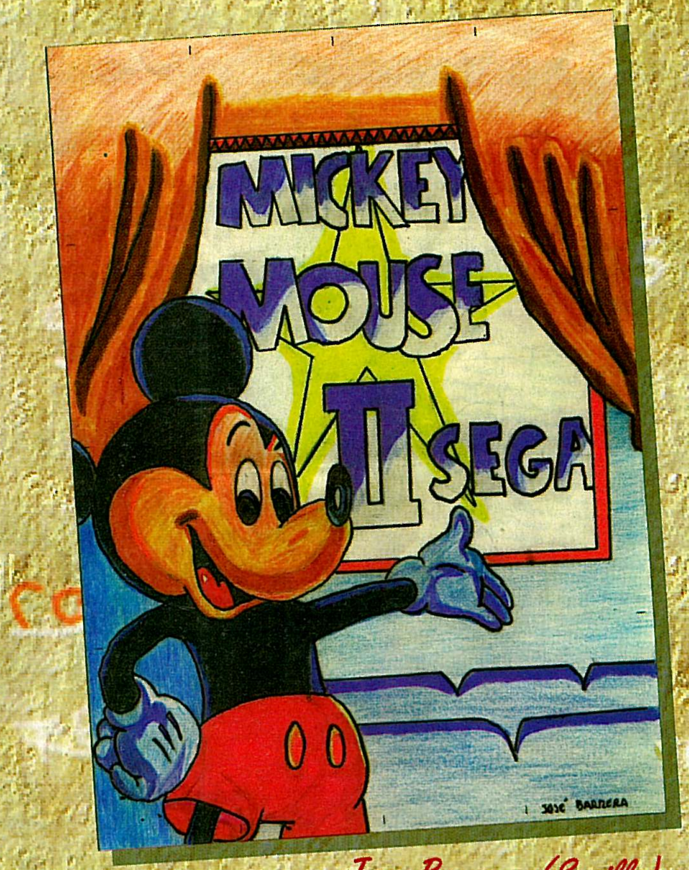
José Manuel López (Madrid)



José María Elesape (Cantabria)



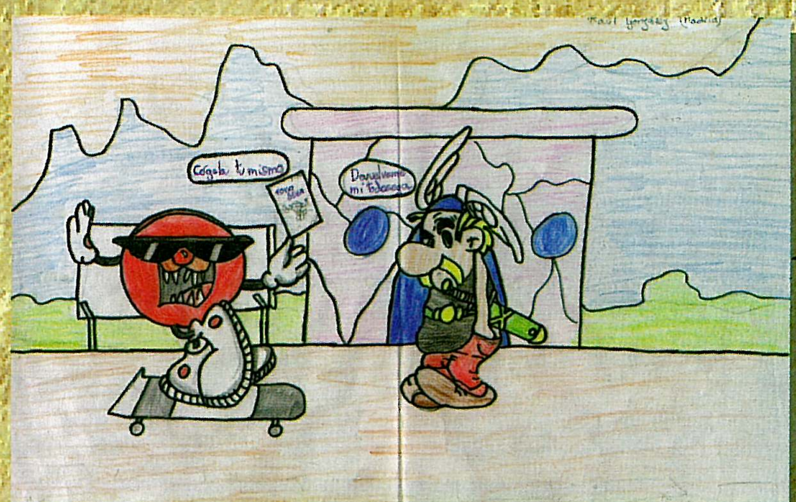
Miguel Angel Antelo (Madrid)



Jos e Barrera (Sevilla)



David Argelich (Barcelona)



Raúl González (Madrid)



Albert Marsal (Barcelona)



Amir Soroush (Barcelona)

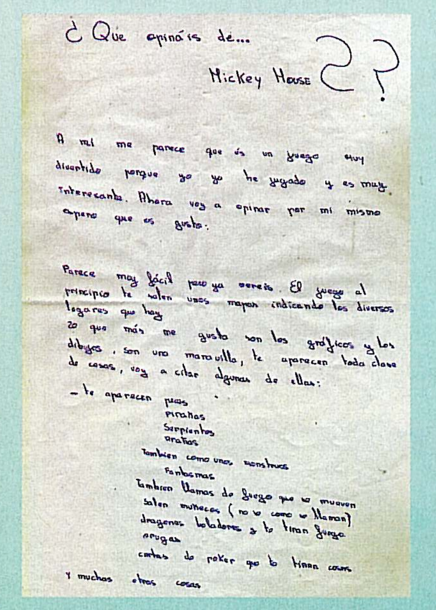
En TodoSega lo prometido ya es una realidad. Decenas de amigos han recibido una bonita camiseta de Sonic. ¡Y todavía quedan muchas más! Así que desde aquí os animamos a seguir derrochando imaginación. Vuestro esfuerzo, tarde o temprano, será valorado y... premiado.





Ganadores del Concurso ¿Qué opináis de Mickey Mouse 2?

***T**al y como prometimos, aquí os presentamos los trabajos ganadores de "¿Qué opináis de Mickey Mouse 2?" que, como podéis ver, han resultado realmente geniales. Además, aunque no lo pedíamos, algunos de vosotros habéis decidido completar vuestro comentario con un dibujillo. Pues bueno, aunque no ha contado mucho a la hora de elegir a los ganadores, aquí os los mostramos también. ¡Y que disfrutéis a tope con vuestros lotes de cartuchos para Master System!*



Victor Vallés Badía, (Barcelona). 11 años

"Lo que más me gusta son los gráficos y los dibujos, son una maravilla, te aparecen toda clase de cosas, voy a citar algunas de ellas: -te aparecen: peces, pirañas, serpientes, arañas, también como unos monstruos, fantasmas, también llamas de fuego, salen muñecos (no sé cómo se llaman), dragones boladores y te tiran fuego, orugas, cartas de poker que te tiran cosas y muchas otras cosas".

"Lo que no me gusta es cuando tienes que coger un farol porque si no lo coges no puedes ver. También lo que no me gusta son las llamas de fuego porque hay veces que es muy difícil pasarlo. Yo quiero que sea difícil pero que no pongan tantas llamas y que pusieran otras cosas como: murciélagos que te tiren cosas de fuego, que hubiera bloques de piedras que si los tocaras explotaran y muchas otras cosas"

"Ahora voy a opinar yo y voy a puntualizar a mi gusto y lo que crea apropiadamente para este juego.

Gráficos: 9´5 • Los gráficos como lo imaginativo son lo mejor de este juego.

Sonido: 8´5 • El sonido está bien pero se puede superar.

Dificultad: 9´8 •La dificultad es una de las cosas principales en todos los juegos.

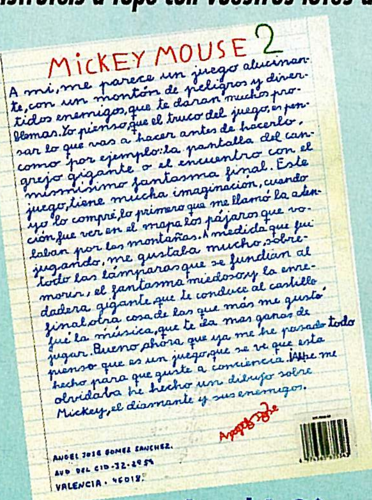
Imaginativo: 9´5 •Imaginativo no podía haber sido más. Porque pocos juegos son tan imaginativos como éste.

Movimiento: 9´2. •El movimiento está muy bien.

Yo le daría de nota media un 93.

Es un juego muy completo y muy bueno.

Ya no se podía superar más"



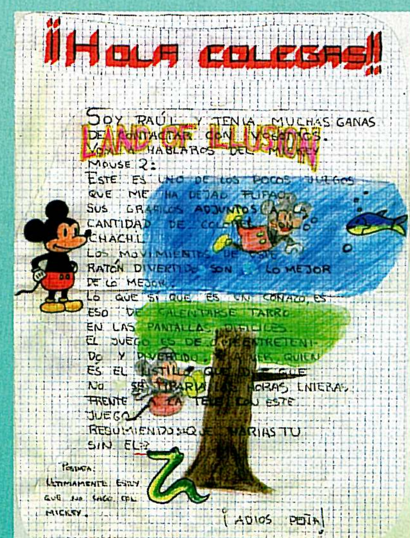
Angel J. Gómez, (Valencia)

"A mi me parece un juego alucinante, con un montón de peligros y divertidos enemigos que te darán muchos problemas".

"Yo pienso que el truco del juego es pensar lo que vas a hacer antes de hacerlo"

"A medida que fui jugando me gustaba mucho, sobre todo las lámparas que se fundían al morir, el fantasma miedoso y la enredadera gigante, otra cosa de las que más me gustó fue la música, que te da más ganas de jugar"

"Bueno, ahora que ya me he pasado todo pienso que es un juego que se ve que está hecho para que guste a conciencia"



Raúl Montoya (Elche, Alicante)

"Este es uno de los pocos juegos que me ha dejao flipao"

"Sus gráficos adjuntos a cantidad de colores son chachi"

"Lo que sí que es un coñazo es eso de calentarse tarro en las pantallas difíciles"

"El juego es de lo más entretenido y divertido. Y a ver quien es el listillo que dice que no se tiraría horas enteras frente a la tele con este juego"

"Posdata: ultimamente estoy que no cago con el Mickey"



Nicholas Saunders (Torremolinos, Málaga). 8 años.

"Land of Illusion es un juego muy divertido y simpártico"

"Lo que más me ha gustado es la flauta, la pócima y la cuerda"

"Las fases de Land of Illusion son un poco fáciles"

"Suerte que este juego no tiene passwords porque si no me lo hubiera pasado el día en el que me lo compré"

"Mi fase favorita de las que he visto hasta ahora es el castillo de la princesa buena"

DEMUESTRA QUE TIENES VISIÓN DE FUTURO Y CONSIGUE LOS NÚMEROS ATRASADOS



Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

SEGUNDAMANO

En TodoSega os proponemos mayor diversión si cabe. Os ofrecemos la posibilidad de intercambiar vuestros cartuchos por otros que no conozcáis, comprar y vender cuanto deseéis o, sencillamente, hacer amigos que mucho tienen que ver con vosotros. De esta manera la diversión está asegurada por mucho más tiempo. Esperamos todas vuestras cartas.

Venta

VENDO consola Súper Nintendo con dos mandos y los siguientes juegos: «Street Fighter II» y «Super Mario World». Precio a convenir. Preguntar por Dany. Teléfono: 981-614881.

VENDO juegos de Mega Drive: «Two Crude Dudes», «Alisia Dragon», «Hellfire», «Blokout», «Truxton», «Wonder Boy in Miracle World», «Crack Down», «Ferrary Gran Prix», etc. Preguntar por Félix. Teléfono: 968-578465.

VENDO Master System II con dos juegos: «Sonic» y «Forgotten World». Por sólo 10.000 pesetas o, si prefieres, también por separado. Preguntar por Joaquín. Teléfono: 955-382167.

VENDO juego para consola Nintendo: «Solomon's Key». 5.000 pesetas. Preguntar por Carlos Martín. Teléfono: 91-7173904.

VENDO lote para la Master System, valorado en 28.000 pesetas, por 14.000 pesetas. Casi nuevo, con menos de 7 meses de uso. Llamar al 957-623645, de 4 a 6, todos los días. Preguntar por Manuel .

VENDO Master System II más control pad y tres juegos: «Sonic», «Asterix» y «Alex Kid». También vendo tres revistas de videojuegos. Preguntar por Matías.Todo por sólo 12.500 pesetas. Teléfono: 91-7784684.

VENDO menacer con seis juegos por 17.000 pesetas. Llamar de 15:00 a 17:00 horas. Teléfono: 91-6412550. Preguntar por Sergio.

VENDO Master System II nueva con el «Alex Kid in Miracle World», dos pad y todo lo demás por sólo 8.500 pesetas. Interesados preguntar por José Luis. Teléfono: 987-551189.

VENDO Master System con sus accesorios, más pad, más control stick y seis juegos: «Sonic II», «Olimpic Gold», «Uefa'92», «Dick Tracy», «The Newzeland Story» y «Alex Kid». Preguntar por Christian. Teléfono: 977-489334.

VENDO Master System II como nueva con Joystick Deluxe Arcade-Type de regalo y los juegos «World Games», «Back to the Future III» y «Alex Kid». Está en garantía. Sólo 12.000 pesetas. José.TF: 91-5691292.

VENDO Master System II con dos juegos y dos control pad por 12.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! También por separado. Preguntar por José Vicente.TF: 96-3789428. Sólo Valencia.

VENDO Game Gear con dos juegos buenos, tres periféricos útiles por sólo 27.000 pesetas. Dirigirse a Javier. Sólo Madrid y periferia. Muy bien cuidada. TF: 91-7923530.

Intercambio

CAMBIO los juegos «Sonic 2» o «Rolling Thunder 2» de Mega Drive por «Fatal Fury», «Tiny Toon», «Atomic Runner» y «Superman». Llamar de 15:00 a 16:00 horas. Oscar. TF: 91-6888386.

CAMBIO el juego: «Operation Wolf» (pistola de Master System II) por «Taz-Mania», «Tom & Jerry» o «The Simpsons», para la misma consola. Preguntar por Mikel. Teléfono: 943-721100.

CAMBIO el juego: «688 Attack Sub» de la consola Mega Drive, por otro cartucho que yo no tenga. Sólo a personas residentes en Vigo y cercanías. Preguntar por Miriam. Teléfono: 986-237020.

CAMBIO «Taz-Mania» de Master System II. Toni Mulet. Teléfono: 96-3615173.

TENGO la consola Mega Drive y me gustaría cambiar cartuchos por meses para ver como son, y si tenéis el «Sonic 2» os lo cambio por meses. Preferentemente que sea de Logroño. Preguntar por David. Teléfono: 941-234288.

INTERCAMBIO juegos muy buenos de Mega Drive: «Pit-Fighter», «Larry Bird Vs Jordan», «Sonic», «Bonanza Bros», «Joe Montana II»... Preguntar por Agustín. TF: 91-5624388.

CAMBIO juego «Last Battle» de Mega Drive por el «Out Run». Preguntar por José Fernández. TF: 942-564279.

CAMBIO «Galahad» o «Splatter House II» por «Thunder Force IV» o

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA* .... *TLF* ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

SEGUNDAMANO

«John Madden». Sólo Sevilla y Provincia. Preguntar por José. Teléfono: 95-4767312. Es de la consola Mega Drive.

ME GUSTARIA intercambiar juegos para la consola Game Gear con chicos/as de todo el país. Mandar lista de juegos a Nacho Castelló, Avd. Jaime, 68-1º 12600-Lavall D'Vixó.Castellón. Teléfono: 969-661981.

INTERCAMBIO juego «Golden Axe II» para Mega Drive por «Mónaco GP», «EA Hockey» o «European Club Soccer». Preguntar por Juanjo. Teléfono: 968-508411.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Lemmings», «Sonic», «Batman» y «Super Hang-On» por «Grandslam Tennis» , «Side Pocket» u otros. Llamar por la tarde. Preguntar por Juanjo. Teléfono: 93-7981997.

INTERCAMBIO juegos de Master System II. Tengo el «Sonic II» e «Indiana Jones and the Last Crusade». Sólo para Valladolid y alrededores. Preguntar por David. TF: 983-476745. Llamar de 7:00 a 10:00 horas.

INTERCAMBIO «World of Illusion» y «Castle of Illusion» por «Flashback», «Tiny Toon», «Rolling Thunder» y «Tortugas Ninja». Todos de Mega Drive. Preguntar por Valentín.TF:985-324647.

SI ESTÁS cansado del «European Club Soccer», te lo cambio por uno de estos tres juegos: «Golden Axe II», «Streets of Rage» o «Alissia Dragón». Zona de Reus o Tarragona. Preguntar por Alfonso.TF:977-314974.

Varios

VENDO O CAMBIO los juegos: «Spiderman» y «Gynoug» de la Mega Drive. Sólo para Madrid. Alfonso.Teléfono:91-5344430.

INTERCAMBIO juegos de Mega Drive: «Sonic», «Street of Rage», «Moonwalker», «Wonderboy III y IV», «Toejam & Earl», «James Pond II» y «Altered Beast». También los vendo por 4.000 pesetas cada uno. Preguntar por Eduardo. Teléfono: 943-622767.

VENDO dos juegos de Nintendo: «Ghost Goblins» y «Soltice» por 4.000 pesetas cada uno. O los cambio por dos cartuchos de la Mega Drive. Preguntar por Fco. Antonio.TF: 955-372069.

VENDO Master System y Game Gear juntas o separadas, o las cambio por varios juegos de Mega Drive, a ser posible «Mónaco I Tecmo», «World Cup» y «Flashback». Preguntar por Pablo. TF: 983-292182.

QUIERO que me enviéis cartas con dudas sobre las consolas Sega. Alberto Sanchez Ortíz, c/Fenelón, 12-3º B. 28022-Madrid-.TF: 91-7414584.

VENDO O CAMBIO el juego «Alex Kid in the Enchanted Castle» de Mega Drive, por 2.750 pesetas, incluida las instrucciones y un póster. Escribir a: Pedro Jiménez Martín, c/Agua Clara, 8. 29639-Benalmádena (Málaga).

QUISIERA información sobre los juegos más complejos de Master System II: «Sonic 2» (me lo pasé en cuatro partidas. Os lo agradeceré. Preguntar por Aritx. Teléfono: 975-300827.

VENDO O CAMBIO consola Master System II con pistola, juego de pistola y tres juegos más, en buen estado. Todo por sólo 17.000 pesetas. También cambio por Mega Drive. Llamar al teléfono96-3471846. Preguntar por José.

VENDO O CAMBIO Master System II con seis juegos y la Game Boy con el «Tetris» y «Star Wars», por una Mega Drive (sin juegos). O por 15.000 pesetas. Preguntar por Pedro.TF:986-353997.

ME GUSTARÍA escribirme con consoleros/as. Tengo 13 años. Mi consola es Mega Drive. Lladmadme a ser posible los lunes a partir de la 17:00 horas. Preguntar por Blanca.Teléfono: 96-5550952.

VENDO magnífico juego de Game Gear: «Super Kick Off» por tan sólo 2.000 pesetas o lo cambio por cualquiera de la Master System. Preguntar por Antonio.TF: 955-270071.

VENDO Master System II con siete juegos y dos pads por 27.000 pesetas, o cambio por Mega Drive con algún juego. Llamar al Teléfono: 968-775885. Preguntar por Guillermo.

VENDO O CAMBIO juego «Spiderman» de Mega Drive por los juegos «Sonic 2», «Revenge of Shinobi» o «Ghouls'n Ghosts». Preguntar por Carlos.TF: 976-339369. Llamar de 21:00 a 23:00 horas.

Clubs

SOMOS tres chicos de 12 años, quisiéramos formar un club Sega. Francisco. TF: 971-541095.

¡¡¡ATENCION!!! próxima apertura club con revista y carnet propio, además sorteos mensuales. Interesados llamar de 15:00 a 17:00 horas a los Teléfono:956-403821 (Moisés) o al 956-405665 (Juan Jesús).

SI QUIERES pertenecer al club Spot llama al TF: 96-3608867. Tendrás un carnet y muchos amigos para intercambiar trucos y todo lo que queráis ¡Tenemos hasta un juego! Preguntar por Carlos.

CLUB Magic admite nuevos socios de toda España y te invita a conocer algo alucinante para tu Mega Drive y Super Nintendo. ¿A qué esperas para llamarnos? Preguntar por Club Magic Drive. Teléfono: 91-8911904.

CLUB usuarios consolas Sega. Sorteos, carnets y revistas. Experiencia. Llama desde toda España. Preguntar por Ginés. Teléfono: 954-672014.

SI QUERÉIS formar un club de Game Gear o Mega Drive para cambiar juegos o algunos trucos, llamad al teléfono: 91-4087372. Preguntar por David Ortega. El club se llama Segadicto. Llamad por las tardes.

NOS GUSTARÍA hacer un club de Mega Drive al que llamaremos club Sega. Podremos cambiar juegos y también trucos y más cosas. Si queréis participar llamar al Teléfono: 972-368149 y preguntar por Alex.

Compra

COMPRO juegos de Game Gear por menos de 4.000 pesetas. Enviar lista de juegos con títulos y precios. En especial quiero el «Street of Rage» y el «Donald Duck». Roger Salvador Sivecas, c/Santa Ana, 18-3º 2ª. 08901-L'Hospitalet de Llobregat- Barcelona.

COMPRO «Quackshot», «La Sirenita», «Ecco the Dolphin» y «Rolo to the Rescue» para Mega Drive. (Sólo si son juegos Europeos). Preguntar por Elena.TF: 95-4723657.

COMPRO Mega Drive con dos pads más «Sonic», por 12.500 pesetas. También con las instrucciones. ¡Por favor que esté en excelentes condiciones! Preguntar por Francisco. Javier Miñana Plá, c/San José, 55. 46830-Benigamín-Valencia.

COMPRO «Olympic Gold» de Master System por 3.000 pesetas. Zona Madrid y alrededores. Preguntar por Juan Carlos. Teléfono: 91-6416311.

COMPRO el juego «Super Wrestlin Manía» para Mega Drive. Muy interesado.Llamar a partir de las 8:00 de la noche en adelante al Teléfono: 91-3224744. Preguntar por Eduardo.

COMPRO Mega Drive con dos juegos por 10.000 pesetas. Preguntar por Carmen. Teléfono: 93-3144745.

COMPRO «Sonic 2» o «Fatal Fury» por no más de 5.000 pesetas. Espero conseguirlo. Preguntar por Alfonso. Teléfono:96-3408859.

PREMIÈRE

Antes de despedirnos hasta el próximo número, aquí tienes un pequeño avance de los más prometedores lanzamientos para los meses próximos. Nada menos que la tercera entrega del fantástico Golden Axe, Technoclash o las aventuras del Príncipe Roland y, como broche de oro, los geniales Micromachines.

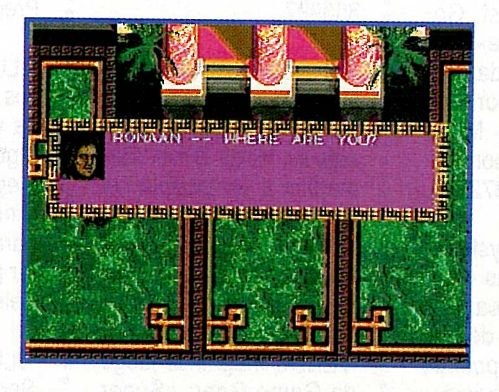


TECHNOCLASH

EL RETORNO DEL PRÍNCIPE

★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Electronic Art ★ Tipo de juego: Aventura.
★ Megas: 8 ★ Jugadores: 1 ★ Niveles de dificultad: 1 ★ Continuaciones: 3 Password

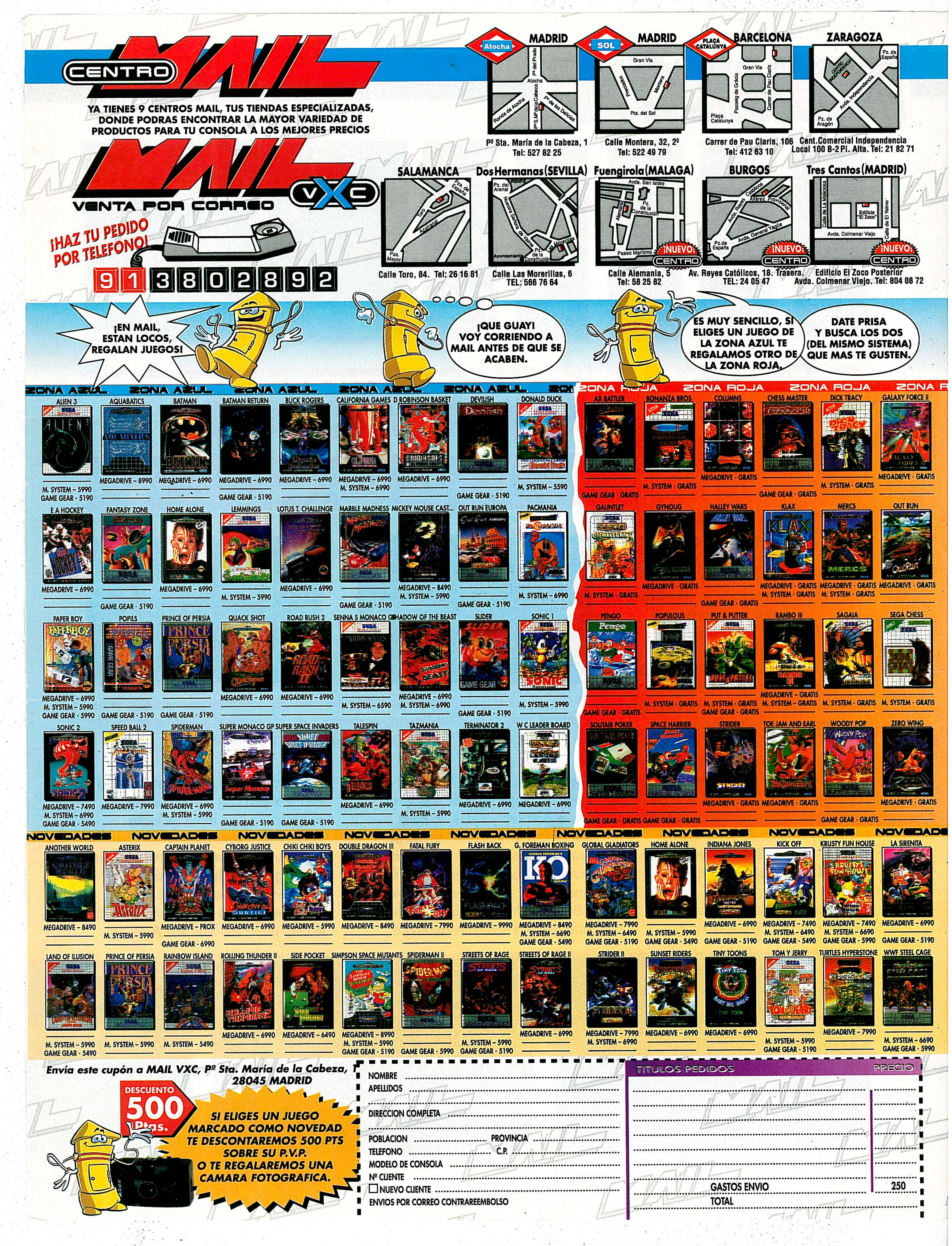
El sueño del hombre fue durante mucho tiempo que las máquinas le sustituyeran en aquellas labores más penosas o en aquellas otras en que sus condiciones físicas o mentales fueran insuficientes. Pero al igual que **evolucionaban las máquinas, evolucionaba la ambición del ser humano,** cada vez más empecinado en dotarlas de nuevas e increíbles posibilidades. Esta carrera desenfrenada dejaba poco tiempo para la reflexión sobre las posibles consecuencias y el día en que se anunció que hombres y máquinas estaban a punto para fusionarse, nadie vió el asunto como una amenaza. Estaban equivocados.
Los nuevos seres, **los Cyborgs, se han enfrentado abiertamente al hombre,** ahora claramente inferior a ellos, y los pocos supervivientes se han visto obligados a refugiarse en el **Reino Oculto,** donde viven en constante alerta.
El Rey Roland, ante la alarmante noticia de que los Cyborgs se encuentran merodeando por las inmediaciones de su reino, decide mandar a **su hijo Roland "el Chico"** a hacer averiguaciones. En esta arriesgada misión le acompañan tres hombres de reconocido valor y absoluta lealtad a la corona.
Roland y sus amigos cumplen la misión y emprenden el camino de vuelta. Pero, desgraciadamente, **el regreso al Reino Oculto se convierte en una aventura más que accidentada.** Aquí es donde comienza la aventura de este juego de acción para la Mega Drive. Si te gustan las emociones fuertes, manejar todo tipo de armas, enfrentarte a todo un ejército de Cyborgs y sentirte protegido por unos fieles guardaespaldas, presta atención a nuestro **próximo número de TodoSega** porque en él encontrarás los detalles acerca de este prometedor cartucho de **Electronic Arts.**





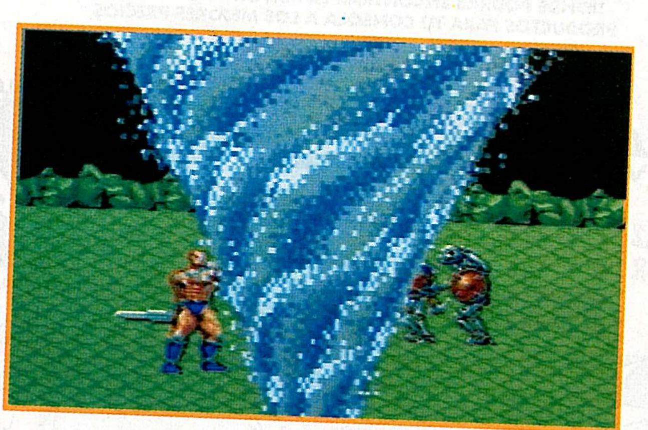





CENTRO MAIL
YA TIENES 9 CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID
Atocha
Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25
MADRID
SOL
Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2 Pl. Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas (SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6 TEL: 566 76 64
Fuengirola (MALAGA)
Calle Alemania, 5 Tel: 58 25 82
BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera. TEL: 24 05 47
Tres Cantos (MADRID)
Edificio El Zoco Posterior Avda. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
¡NUEVO! CENTRO
¡EN MAIL, ESTAN LOCOS, REGALAN JUEGOS!
¡QUE GUAY! VOY CORRIENDO A MAIL ANTES DE QUE SE ACABEN.
ES MUY SENCILLO, SI ELIGES UN JUEGO DE LA ZONA AZUL TE REGALAMOS OTRO DE LA ZONA ROJA.
DATE PRISA Y BUSCA LOS DOS (DEL MISMO SISTEMA) QUE MAS TE GUSTEN.
ZONA AZUL
ALIEN 3 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
AQUABATICS MEGADRIVE – 8990
BATMAN MEGADRIVE – 6990
BATMAN RETURN MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR - 5190
BUCK ROGERS MEGADRIVE – 6990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 6990
D.ROBINSON BASKET MEGADRIVE – 6990
DEVILISH GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK M. SYSTEM – 5590
E A HOCKEY MEGADRIVE – 6990
FANTASY ZONE GAME GEAR - 5190
HOME ALONE MEGADRIVE – 6990
LEMMINGS M. SYSTEM – 5990
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE – 6990
MARBLE MADNESS GAME GEAR - 5190
MICKEY MOUSE CAST... MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 5990
OUT RUN EUROPA GAME GEAR - 5190
PACMANIA M. SYSTEM – 6990
PAPER BOY MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990
POPILS GAME GEAR - 5190
PRINCE OF PERSIA GAME GEAR - 5190
QUACK SHOT MEGADRIVE – 6990
ROAD RUSH 2 MEGADRIVE – 6990
SENNA S MONACO GP M. SYSTEM – 6590
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 6990
SLIDER GAME GEAR - 5190
SONIC 1 M. SYSTEM – 5990
SONIC 2 MEGADRIVE – 7490 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 5490
SPEED BALL 2 MEGADRIVE – 7990
SPIDERMAN MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 5190
SUPER SPACE INVADERS GAME GEAR - 5190
TALESPIN MEGADRIVE – 6990
TAZMANIA M. SYSTEM – 5990
TERMINATOR 2 MEGADRIVE – 6990
W C LEADER BOARD MEGADRIVE – 6990
ZONA ROJA
AX BATTLER GAME GEAR - GRATIS
BONANZA BROS M. SYSTEM - GRATIS
COLUMNS MEGADRIVE - GRATIS
CHESS MASTER GAME GEAR - GRATIS
DICK TRACY M. SYSTEM - GRATIS
GALAXY FORCE II MEGADRIVE - GRATIS
GAUNTLET M. SYSTEM - GRATIS
GYNOUG MEGADRIVE - GRATIS
HALLEY WARS GAME GEAR - GRATIS
KLAX MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
MERCS MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
OUT RUN MEGADRIVE - GRATIS
PENGO GAME GEAR - GRATIS
POPULOUS M. SYSTEM - GRATIS
PUT & PUTTER M. SYSTEM - GRATIS GAME GEAR - GRATIS
RAMBO III MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
SAGAIA M. SYSTEM - GRATIS
SEGA CHESS M. SYSTEM - GRATIS
SOLITAIR POKER GAME GEAR - GRATIS
SPACE HARRIER GAME GEAR - GRATIS
STRIDER MEGADRIVE - GRATIS
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - GRATIS
WOODY POP GAME GEAR - GRATIS
ZERO WING MEGADRIVE - GRATIS
NOVEDADES
ANOTHER WORLD MEGADRIVE – 8490
ASTERIX M. SYSTEM – 5990
CAPTAIN PLANET MEGADRIVE – PROX GAME GEAR - 6990
CYBORG JUSTICE MEGADRIVE – 6990
CHIKI CHIKI BOYS MEGADRIVE – 5990
DOUBLE DRAGON III MEGADRIVE – 8490
FATAL FURY MEGADRIVE – 7990
FLASH BACK MEGADRIVE – 9990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 6690 GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 6490 GAME GEAR - 5190
HOME ALONE M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5490
INDIANA JONES MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR - 5190
KICK OFF MEGADRIVE – 7490 M. SYSTEM – 6490 GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE MEGADRIVE – 7490 M. SYSTEM – 6690 GAME GEAR - 5990
LA SIRENITA MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR - 5190
LAND OF ILUSION M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5490
PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM – 5990
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM – 5490
ROLLING THUNDER II MEGADRIVE – 6990
SIDE POCKET MEGADRIVE – 6490
SIMPSON SPACE MUTANTS MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
SPIDERMAN II GAME GEAR - 5990
STREETS OF RAGE M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE – 6990
STRIDER II MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 6990
SUNSET RIDERS MEGADRIVE – 6990
TINY TOONS MEGADRIVE – 6990
TOM Y JERRY M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE – 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM – 6690 GAME GEAR - 5990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID
DESCUENTO 500 Ptas.
SI ELIGES UN JUEGO MARCADO COMO NOVEDAD TE DESCONTAREMOS 500 PTS SOBRE SU P.V.P. O TE REGALAREMOS UNA CAMARA FOTOGRAFICA.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL





GOLDEN AXE III

DRAGONES Y MAMPORROS

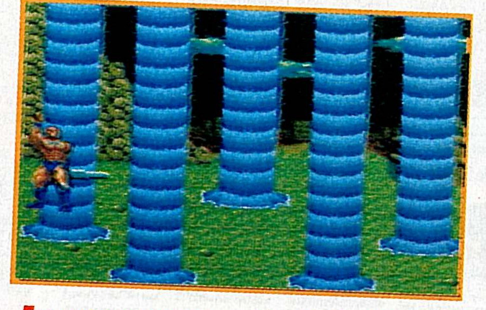
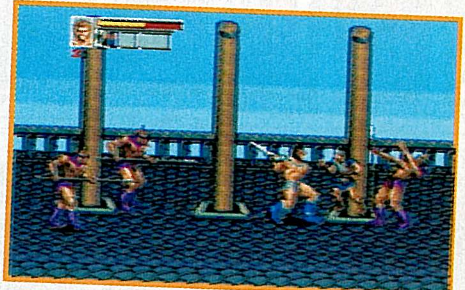
★ Consola: Mega Drive ★ Compañía:Sega ★ Tipo: Arcade.
★ Megas: 8 ★ Jugadores: 2 ★ Niveles de dificultad: 2 ★ Continuaciones: 4

El Reino de Yuria vuelve a estar en serios apuros. Tras unos años de tranquilidad, el **Terrible Guld ha regresado** para apoderarse definitivamente del mágico **Hacha Dorado,** con lo que su **poder será casi ilimitado.** El humilde **pueblo Yuro es objeto de constantes humillaciones** y expolios por las huestes de Dark Guld, un ejército de innumerables y despiadados seres sedientos de sangre y riqueza. Con ellos el Imperio de Mal se está encarnando en la más horrible y cruenta de sus formas. **Alguien tiene que poner fin a estos desmanes.** ¿Pero quién se atreverá a intentarlo?

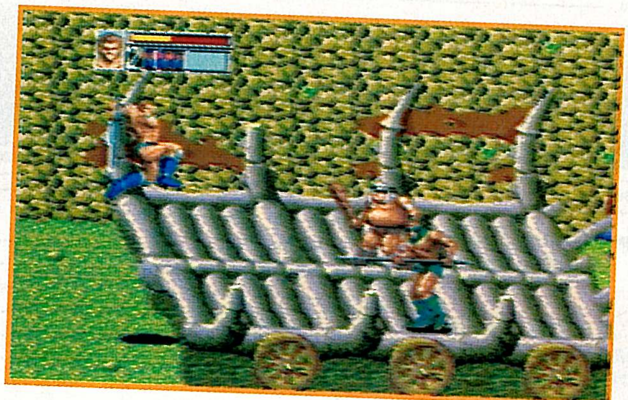
Gillius, el pequeño guerrero vikingo que antaño derrotara al Terrible Guld, parte en busca de sus antiguos compañeros de aventuras: **Ax,** el Bárbaro y **Tyris,** la bella amazona. En el camino de regreso conocen a los intrépidos guerreros Bharral y Choskerian, que también tiene cuentas pendientes con Guld.

Bharral sufre un hechizo que le ha convertido en una Pantera Negra. **Choskerian es una bestia de la naturaleza** con una presencia demoledora y un estilo de lucha rudimentario pero de gran efectividad. Todos juntos **intentarán recuperar el Mágico hacha Dorado** y devolver la libertad al pueblo Yuro.

Este es el nudo argumental de esta tercera parte del **Golden Axe.** La

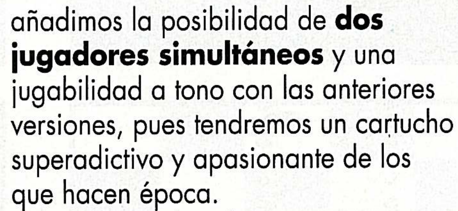



En esta tercera parte de Golden Axe encontrarás muchas novedades: unos gráficos más cuidados, un mayor número de personajes y mamporros, un scroll más suave y unos efectos mágicos de locura.


nueva aventura cuenta con importantes cambios con respecto a las dos anteriores: **gráficos más cuidados, mayor número de golpes y personajes, un scroll más suave, nuevos y fantásticos enemigos, efectos mágicos de locura**...y muchas más cosas que podrían seguir enumerandose. Si a estas mejoras le añadimos la posibilidad de **dos jugadores simultáneos** y una jugabilidad a tono con las anteriores versiones, pues tendremos un cartucho superadictivo y apasionante de los que hacen época.

Así que ya lo sabes, en nuestro próximo número podrás comprobar el nivelazo de este **«Golden Axe III»**, el último y más completo de la saga.











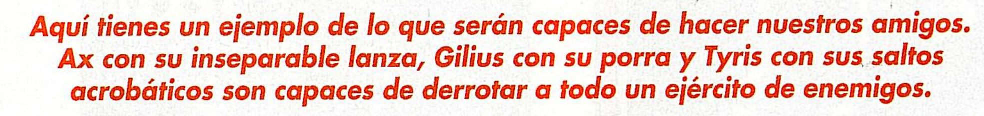












Aquí tienes un ejemplo de lo que serán capaces de hacer nuestros amigos. Ax con su inseparable lanza, Gilius con su porra y Tyris con sus saltos acrobáticos son capaces de derrotar a todo un ejército de enemigos.



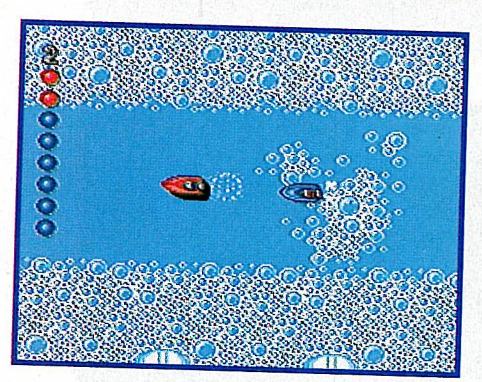
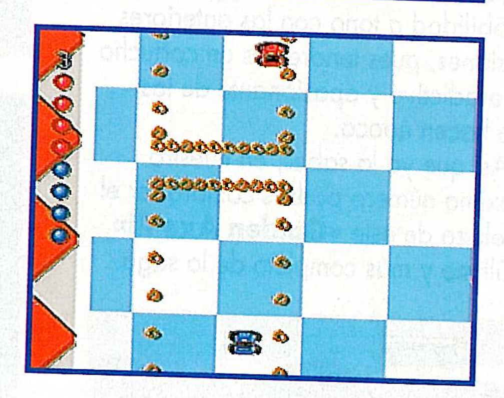
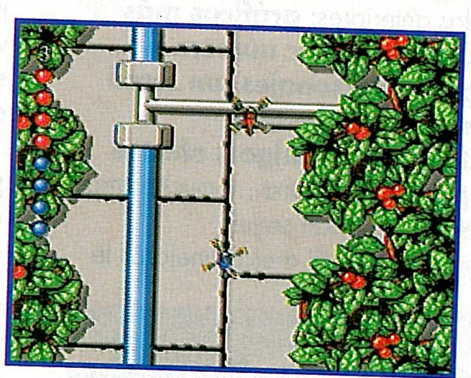










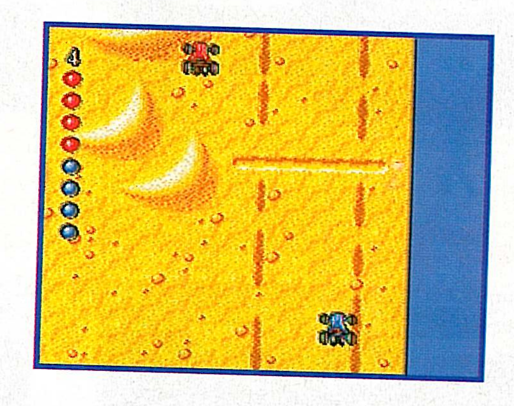
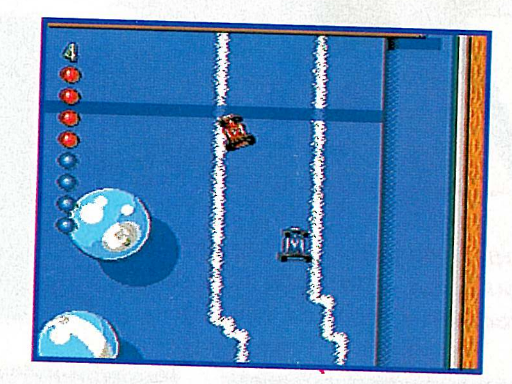
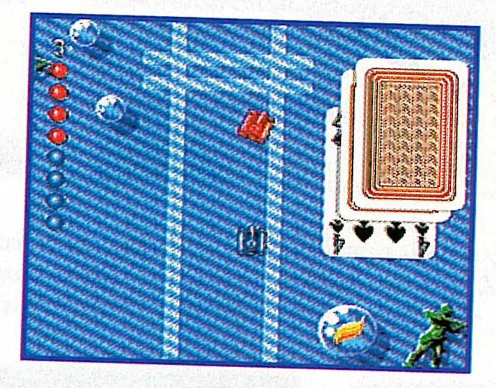
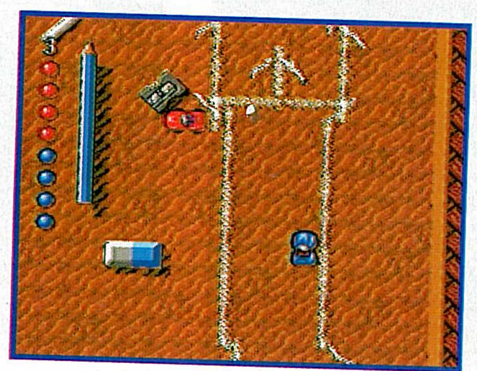




MICROMACHINES

¡¡ESOS LOCOS CACHARROS!!

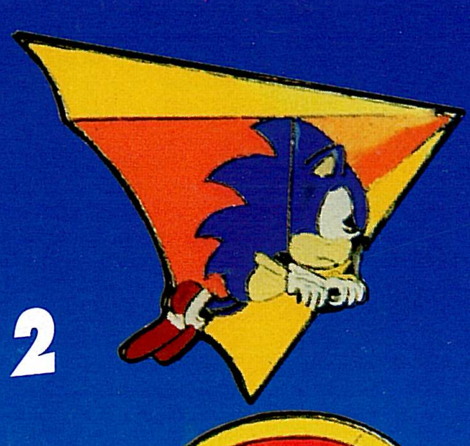
★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Codemaster ★ Tipo: Deportivo .
★ Megas: 8 ★ Jugadores: 2 ★ Niveles de dificultad: 1 ★ Continuaciones: 3

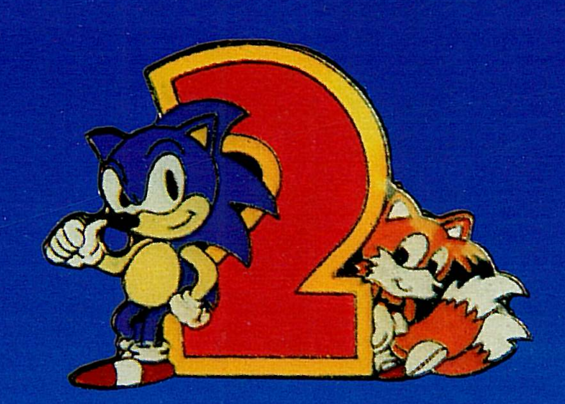
Atención, pregunta: ¿Existe algo más divertido que un Micromachine? Bueno, hasta ahora los coleccionistas de miniaturas de todo tipo y los miles de chavales que juegan con estas microreproducciones tenían razón al decir que no había **nada tan divertido como estos endiablados cacharejos.** Pero eso era hasta ahora. Por suerte para ellos, sus queridos Micromachines han decidido dar el gran salto y **entrar en el mundo de las consolas.** Y lo hacen por la puerta grande y a toda velocidad.
Con este gigantesco cartucho podrás disputar multitud de pruebas a los mandos de **todo tipo de coches:** deportivos, todoterrenos, turbo wheels, formulas 1, y también en lanchas, helicópteros y tanques. Cada vehículo, por tanto, tiene unas características y tipos de pilotaje diferentes. Las opciones de juego te permitirán jugar **contra la computadora o contra un amigo,** y, si lo prefieres, puedes iniciar un emocionante y duro campeonato en el que deberás eliminar a todos tus rivales.
Todo esto en los más originales circuitos que puedas imaginar, ya que son **"circuitos caseros"**, como la mesa de la cocina o la del cuarto de estudios, incluso la espumosa bañera. Imaginativos gráficos, suavísimo scroll y jugabilidad asegurada.
El próximo mes correrán por nuestras páginas los **«Micromachines»** y te contaremos todas las genialidades de esto bolidillos de 8 Megas. ¡Que no te falte ninguno en tu colección!

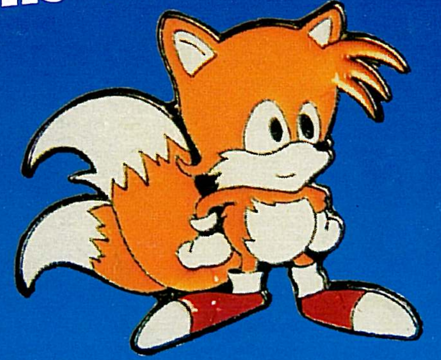






¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

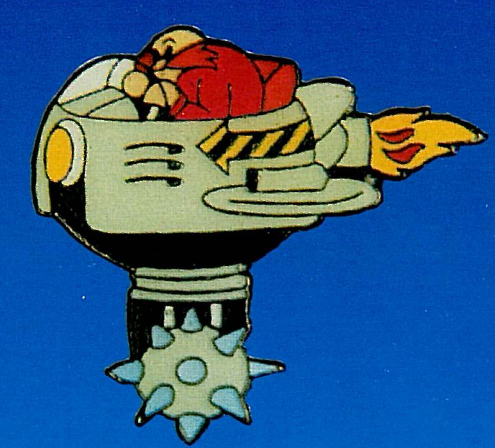
GRATIS
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2













Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.



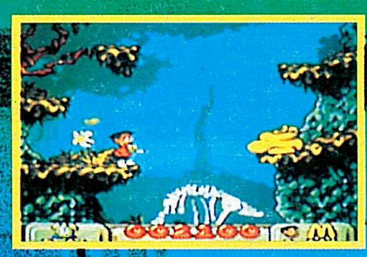
Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.

PREPARATE A JUGAR SUCIO

El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".
Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?
Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos.
El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio.
Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.
¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!







DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.

